ПОДАРЪК! до 8 часа интернет от Орбител*

2 диска

PC MANIA®

WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 8 (52), АВГУСТ 2002

без CD: 1.90 лв; с 2 CD: 3.90 лв

• WarCraft III Reign of Chaos

• Unreal Tournament 2003

• Neverwinter Nights

- Age of Wonders II
- Grand Prix 4
- Moto GP
- Industry Giant II
- Lionheart
- Delta Force: Task Force Dagger

PlayStation2

Medal of Honor: Frontline

* Използвате от 2 до 8 ч. в зависимост от часовата зона.

ИНТЕРНЕТ
Какво ще правим без AudioGalaxy?

ХАРДУЕР
Как да изстискаме и последния MB от диска?

LIFESTYLE
PC Case Modifications – създайте уникална кутия

дистрибуция



www.mart.bg



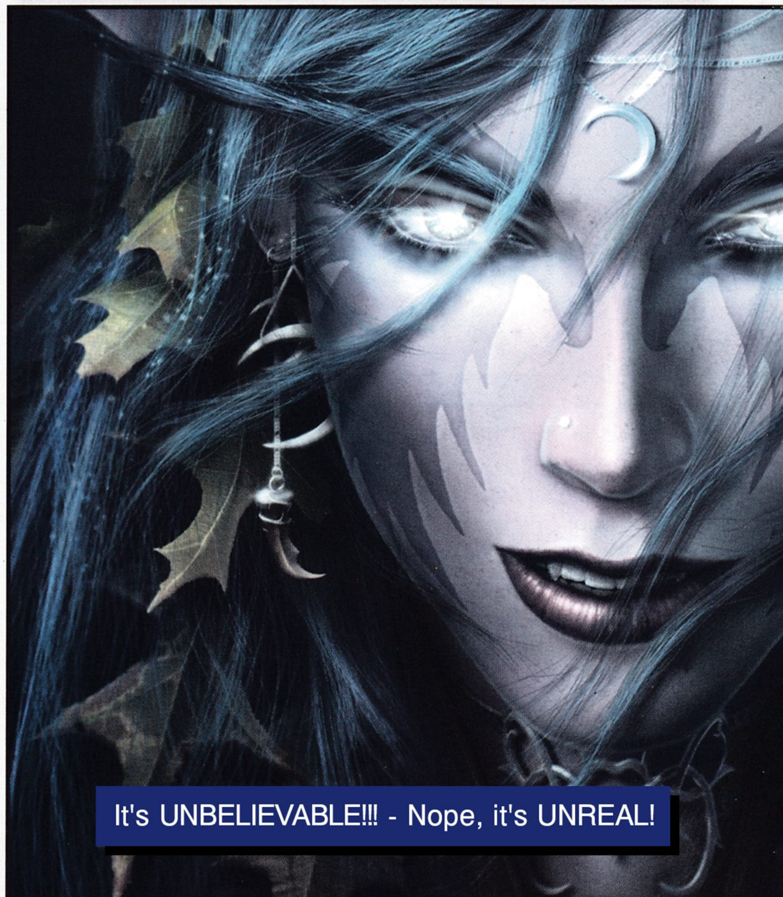
Каква
ще
бъде
Твоята
легенда

ПУЛСАР www.pulsar-games.com



СЪДЪРЖАНИЕ

брой 8 (52), август 2002


It's UNBELIEVABLE!!! - Nope, it's UNREAL!

PREVIEW

FIRST LOOK

REVIEW

PS MANIA

НОВИНИ

КЛАСАЦИЯ

ПИСМА

HINTS & TIPS

ЖЪЛТИ СТРАНИЦИ

НОВИНИ

HARDWARE

ТЕТРИС

ИНТЕРНЕТ

ЗАЛА НА СЛАВАТА

LIFESTYLE

CHEATS



Отново е лято с всички произтичащи от това последствия, които остроумно украсяват юлските уводи на поколения мои колеги. Ако дам и аз свобода на въображението си, ще ви пратя я на морето, я при някои разголени мадами, над които ще дишате тежко... поради непосилната жега поне.

Но понеже не съм чак такъв магьосник, мога и то само при доброто желание от ваша страна, да ви пратя малко назад във времето, а именно преди три години.

Ако си спомняте, точно тогава издадохме поредния весел брой с хубавите заглавия, пробили през лятната, извинявам се, мараня и с боклуците, които изплю гейминдустрията преди да вдигне дебелия си чиновнически задник и да го занесе на морето, където да кърка до обезумяване, защото акциите й бяха високи, нямаше борсови сривове, счетоводни скандали и фалити, които да й скапват настроението.

Всъщност, ще побързам да се застраховам. Тази картинка е вярна само отчасти – този път фирмите са строени пред геймърското братство като наказателен взвод, оръжията им са заредени с хитове и не знам дали усещате как вече ви разстрелват със серия качествени заглавия. Иначе, ако сте с впечатлението, че всичко се повтаря – ето ви пак Unreal, ако имате чувството, че мутрите се връщат – играйте Kingpin. Има обаче и нещо ново. Великата сага за орките и хората се завръща и аз слагам точка, защото съм много заем. С каквото и повечето от вас.

Петър Табов

EDITORIAL



завръщането на легендите

През последната половин година се наблюдава интересна тенденция – легендите от близкото минало отново нахлуват в нашия живот. Настъплението на героите от детството е по всички фронтове на забавлението – не само в киноиндустрията, но и по десктопите на компютрите ни. След състоялите се миналия месец премиери на Епизод 2 и Блейд 2 сега е ред на Спайдърмен. Покрай вече споменатите колоси на развлекателния бизнес се промъкват и по-малко известни заглавия като например игрите Freedom Force или тазмесечната Hero X.

Изваждането на печеливши стари лицензи от шкафа и изтупването им от праха на забравата е широко приета практика. Новото в случая е нарасналото значение на компютърната и конзолната индустрия като средство за забавление. Както вече нееднократно сме споменавали, годишните печалби, генерирани в този бранш, гонят приходите на Холивуд, а през следващите пет години се очаква компютърните игри да дръпнат още напред. В този смисъл е съвсем естествено паралелно с филмовите ленти да се продуцират и създават и достатъчно качествени софтуерни продукти.

Супергероите, както и сагата "Междузвездни войни", са неразделна част от детството на... днешните добре печелещи 30-40 годишни млади американски (също и европейски, но само донякъде) татковци. Приятни спомени за веселото детство, носталгията по отминалите дни, изпълнени с игри, откриване на нови светове, първи контакти с невиждани дотогава компютърни забавления (Atari, Amiga и др.) или лични превъплъщения в Дарт Вейдър или Люк Скайуокър. Отбелязвам гореописаните факти, не за да бъда саркастичен, а за да онагледя пазарната концепция на продуцентите на блокбъстъри като Спайдърмен. Всеки истински фен ще отиде да гледа филма, ще се абстрахира от леко наивния сюжет и ще се забавлява така, сякаш отново е на десет и пак дъвче пуканки без да отлепя поглед от екрана. Същите тези 30-40-годишни татковци ще заведат и децата си и така пазарната машина ще постигне търсения ефект – създаване на ново поколение от истински фенове.

Днешните 10-годишни обаче предпочитат компютъра пред директния сблъсък със светлинни мечове или пълзенето наужким по отвесни стени в опит да спасим света. Техният рай е на монитора, където Спайдърмен наистина се върти на 180 градуса, където светлинният меч на рицаря-джедай наистина разсича противниците, а не се троши при по-силен удар, защото е не особено сполучлива дървена имитация. Затова и игрите, посветени на супергерои, започват да валят като пороен дъжд. Чудя се обаче дали това няма да убие въображението и чара на откривателството. Не стават ли днешните деца по-малко деца и повече – възрастни...?

Александър Бойчев

Съвършен
Nestlē
шоколад

feat.

LZ атмосфера

шоколад с атмосфера



TO BE CONTINUED...

ГЕЙМЪРСКИ НОВИНИ

Новости за Commandos 3

EIDOS Interactive и Pyro Studios обявиха нова информация около задаващото се продължение на тактическия екшън Commandos, Commandos 3. Най-голям интерес ще предизвика фактът, че действието в новата част ще се развива не на мисии, а като постоянна история със заплетен сюжет, подобен на приключенска игра. Естествено, чуваме и дежурните обещания за по-красива графика, по-интелигентни и по-разнообразни противници, по-лесен и интуитивен геймплей, с който да се оправят дори и неопитните геймъри.

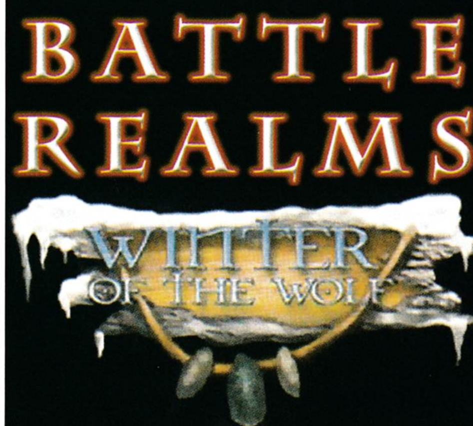
Автомобилите и страните в Colin McRae Rally 3

След като представиха за първи път PC версията на Colin McRae Rally 3 на E3, Codemasters вече обявиха и подробности. Те пуснаха пълния списък с колите и страните, които ще са на разположение в задаващата се трета част на култовата рейсинг симулация. Радостната новина е, че играта се очаква да излезе на 27 септември тази година.
Ето и списъка:

Автомобили:
Citroen Saxo Kit Car, Citroen 2CV Sahara, Citroen Xsara Kit Car, Fiat Punto Rally Car, Lancia 037, Ford Focus RS WRC 2002, Ford Puma Rally Car, Ford Escort RS200 (1986), MG ZR Rally Car, Mitsubishi Lancer Evo 7, Subaru Impreza WRX (44S), Subaru Impreza 22B STi
Страни:
Япония, Испания, САЩ, Швеция, Финландия, Гърция, Австралия, Великобритания

Ще има Battle Realms: Winter of the Wolf

Ubi Soft Entertainment обявиха, че вече усилено се трудят над новата част на реално-времевата стратегия Battle Realms. Продължение ще е създадено отново на основата на японската митология и ще се нарича Battle Realms: Winter of the Wolf. Действието ще се развива седем години преди събитията, разиграли се в оригиналната игра. В експанжъна ще се разказва за историята на клана Wolf и затова как той е успял да отхвърли робството на клана Lotus. Новата част ще съдържа дванадесет нови сценария, допълнителни единици и нови герои. Battle Realms: Winter of the Wolf се разработва от Crave Entertainment и ще се появи на пазара тази есен.

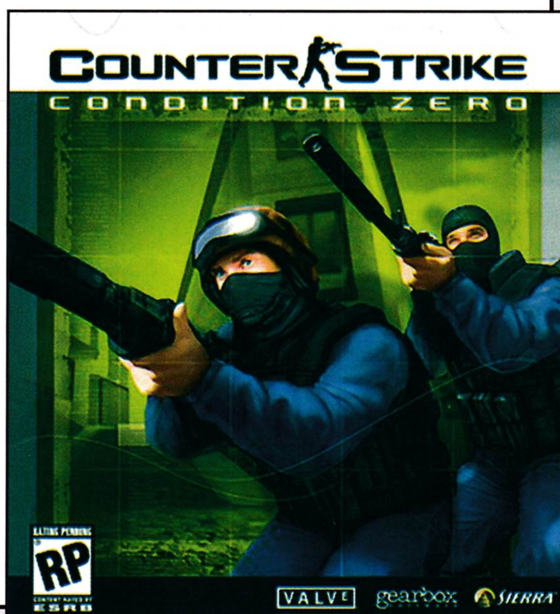


DELAY

CS: Condition Zero наесен

В информация за пресата, разпространена от Sierra, стана ясно, че Counter-Strike: Condition Zero ще се появи тази есен. Над нея се трудят Gearbox Software, които обещават подобрени модели и анимации на героите и по-напреднал изкуствен интелект.

Освен перфектен мултиплейър в играта трябва да има и много добра солова кампания. Производителите обещаха, че много от нововъведенията в мултиплейъра на Condition Zero ще бъдат пуснати като безплатни ъпдейти за Half-Life: Counter-Strike. Остава само да почакаме няколко месеца преди всички да заиграят новата мултиплейър-мания.



RUMORS

Експанжън за Heroes IV?

Из интернет се появиха твърдения, че скоро ще се появи не пач, а направо експанжън за Heroes of Might and Magic IV. Според неназовани източници това ще стане наесен. 3DO запазват дискретно мълчание по този въпрос и засега няма никаква друга информация по темата.

Кой освободи Sim-овете?

"Всички електрони медии гръмнаха след като се оказа, че голямо количество симове ще бъдат пуснати на свобода от Electronic Arts". Това се случи след като EA обявиха, че през август ще можем да видим The Sims: Unleashed (развързвани, отвързани).
Повече информация за поредната част на PC сапунената опера, разработвана от Maxis все още няма...

FATALITY

Mortal Kombat 5 - последната надежда на Midway

Компанията Midway определено преживява доста трудни времена. Когато преди много години се появи първата част на по-късно превърнала се в култова файтинг-игра Mortal Kombat, те определено блаженстваха и процъфтяваха.



Популярността на въпросната тупалка беше толкова голяма, че дори беше направен филм по нея. За съжаление четвъртата част на Mortal Kombat не донесе очаквания успех и както е видно, вече почти никои не се интересува от серията. Естествено, всичко това бърка в джоба на фирмата производител. Ново двайсет за Midway се оказа замотаването на петата част на Mortal Kombat с цел доизясняване на съдбата на играта за GameCube. Стана ясно, че тя няма да излиза за конзолата на Nintendo.
Освен това се разбра, че всичко това е трансферирало огромни цифри в пасива на Midway. По информация на Reuters за месеците юни и юли чикагската фирма очаква приходи от $28 до максимум $30 милиона, а това автоматично означава между $11.5 и $12.5 милиона чисти загуби. През май хората от Midway са планирали между $40 и $50 милиона приходи за този период. За цялата година Midway очакват приходи от $295 млн., което означава загуби между 33 до 49 милиона. Цифрата, която разпространителите от Чикаго ще гонят, е $330 милиона, като това е бил планът на компанията в началото на тази година.
Midway обявиха, че три техни игри, включително две за европейския пазар, ще се появят чак след няколко месеца, а не според планираните от тях срокове, фиксирани за втората четвърт на годината. Тези забавяния съвсем очевидно са логична последица от финансовите проблеми, постоянно съпътстващи фирмата. Според представители на Midway Mortal Kombat ще закъснее най-малко с 2-3 месеца заради скандалите с издаването на заглавието за конзолата Nintendo GameCube. Освен всичко издателите си търсят и човек, който да управлява финансите им, защото цените на акциите им падат главоломно през последните месеци и сега са се закотвили на $7.99, което определено не устройва компанията.
А иначе, противно на проблемите, които се вихрят в кулоарите на производителите на MK, геймърската индустрия процъфтява. Според представителни статистически извадки приходите, които индустрията ще инкасира от геймхардуер и софтуер, ще достигнат рекордното число от $30 милиарда за 2002, от които $10 милиарда само в САЩ...

ОЧАКВАЙТЕ ПРЕЗ МЕСЕЦА

Заглавие	Издател
Unreal Tournament2003	Infogrames
Impossible Creatures	Microsoft
The Think	Sierra
1503 A.D. The New World	EA
Beam Breakers	Fishtank/JoWood
Arx Fatalis	Fishtank/JoWood
Necrocide	Novalogic
Operation Tiger Hunt	Infogrames
O.R.B.	Strategy First

Това са дати, обявени от фирмите – разпространители. Редакцията не носи отговорност при промени.

R.I.P.

Имало едно време Cryo Interactive

Известната с не много сполучливите си, но много на брой игри френска фирма Cryo Interactive вече е минало. Тя беше основана през 1987 г. и получи своя миг слава през 1992 г. с играта Dune (да не се бърка със стратегията Dune 2 на Westwood). За всичките 15 години съществуване французите не спряха да бълват множество странни куестове.
През 2000 г. фирмата направи фаталния ход, който сега ги доведе до фалит. Те купиха контролния пакет от акции на американската компания DreamCatcher с цел увеличаване на продажбите в САЩ и Канада. След рекорден спад на акциите им през последните месеци (0,9 евро) и притиснати от кредитори, Cryo официално обявиха, че са фалирали.

BG

Solaris 104 изцяло на български за 9,90 лв.

Играта Solaris 104, която излиза през месец август у нас, ще бъде преведена изцяло на български.
Това няма да се отрази на цената – тя остава 9,90 лева за DVD box версия, което е най-ниската цена в света за оригинално издание с книжка и кутия.
Целта в аркадния екшън Solaris 104 е да унищожите генератор, разположен в ледения свят Bothrops. По този начин ще бъде деактивирано защитното поле на чуждата планета. За да достигнете до него, ви предстоят 13 трудни мисии... Solaris 104 е предназначен както за старите фенове на аркади, така и за всеки геймър, който обича стрелбите и екшъна.
Играта работи на всеки компютър, не се изисква дори 3D ускорител и не заема никакво пространство на твърдия диск.



"И небето ще стане червено. Ще започне да вали огнен дъжд.
И той ще обрече на смърт всички живи същества..."









Голямото чакане свърши. Легендарната вражда между хората и орките възкръсна отново. Продължението на играта, която изведе Blizzard във висините на успеха, е окончателно готово. Почти седем години изминаха от момента, в който първата част на WarCraft видя бял свят. Тя положи основите на един не чак толкова популярен по онова време жанр — стратегиите в реално време. Шеметният успех, който вкара Blizzard във вихъра на славата, обаче дойде с появата на WarCraft II: Tides of Darkness. Колкото и странно да звучи за повечето по-млади и тепърва прохождащи в компютърните дебри геймъри (откърмени най-вече със StarCraft), Blizzard спечели интереса и уважението на целия свят именно с двете части на WarCraft. Появата на трета бе неизбежна. Нейният главен разработчик е Франк Пиърс — един от основателите на Blizzard. Това е човекът, който е имал възможност да види и спомогне за раждането на света на WarCraft и да стане свидетел на манията по "хора и орки", която завладя милионите фенове.

Сюжетът на WarCraft III всъщност продължава историята на неосъществения проект WarCraft Adventures, чийто главен герой бе Трал — оркът-роб, отглеждан от хора. Той е и един от ключовите персонажи в играта.

RPS		
графика		PC CD ROM
звук		
геймплей		
общо		1 CD
издател	Blizzard/Videndi Universal	
сайт	www.blizzard.com/war3	
хардуер	Pentium 400 MHz, 128 MB RAM	
софтуер	Win 98/ME/XP/2K, DirectX	

Плодовете от войната

Въпреки че човешкият съюз излиза като победител от втората кървава война с безмилостните орки, по земите на хората настъпва хаос. Повечето от градовете са опустошени. Опожарена е и голяма част от горите на Куел'Талас — домът на висшите елфи. В Съюза настъпва смут. С годините обаче напрежението спада. Хората малко по малко започват да стъпват на краката си. По земите се възцарява мир. Крал Теренас, покровителят на Съюза, успява да възвърне блясъка на пометените от зеленокожите орди земи на кралство Азерот. Повечето от оцелелите орки са задържани като затворници в Лордерон и в (конц)лагери край планините Алтерак. Техните древни традиции са забравени, а шансът да въстанат срещу поробителите си е немислим.

Но един млад орк, наречен Трал, съвсем скоро ще промени съдбата на своите братя. Намерен като пеленаче от офицер от човешката армия на име Блекмур още по време на Първата война, той е отглеждан като роб. Трал е обучаван като боец, но постепенно се превръща в истински лидер. Идеите на Блекмур да го използва срещу криещите се из Азером орки пропадат, тъй като пленникът успява да избяга и започва стъпка по стъпка да преоткрива корените на своя народ. Постепенно той се запознава със забравената шаманистична култура и се превръща в новия вожд на орките. Този, който е готов да ги поведе към тяхната свобода. Също като един истински зеленокож Спартак...

С помощта на Трал орките се надигат от своята летаргия и се превръщат в потенциална заплаха за Съюза. Истинската опасност за хората обаче започва да идва от северните провинции на кралството под форма на странна чума и слухове за "мъртви култове", подхранвани от некромансера Кел'Тхузад. Крал Теренас и неговият своенравен син — паладинът принц Артас, насочват цялото си внимание на север към надигащата се паплач от немъртви.

Древното пророчество

Заслепени от войната срещу култовете, хората не обръщат внимание на предсказанията. Според тях "един ден от небето ще завали ог-



нен дъжд, който ще посее семената на унищожението и смъртта". Става дума за идването на демоните, известни повече като "Изгарящия легион". Това са същества, които пътуват из вселената и унищожават цели светове, хранейки се с тях. Преди десет хиляди години те били привлечени от магията на една малка земя, която по-късно ще започне да носи името Азерот. По това време тя представлявала огромен континент, носещ името Калимдор. На него живеели група странни създания, които впоследствие щели да станат известни като нощните елфи. Те първи успели да овладеят тайната на магията. Безразсъдната ѝ употреба обаче привлякла вниманието на демоните, които решили да унищожат континента. Изгарящият легион се подготвил за масивна атака и нападнал Калимдор. Свирепи битки се водили между двете страни, но най-накрая нощните елфи успели да изтласкат демоните от техния свят. Но не за дълго. Днес, десет хиляди години по-късно, подхранван от идеята за отмъщение, "Изгарящият легион" е замислил нова атака. Този път към демоните се присъединява и немъртвата напаст, създадена от тях специално за случая. Тя трябва да подготви почвата за пристигането на легиона и да направи още по-сигурна обречеността на целия свят.

Историята на WarCraft III е меко казано увлекателна. Поради тази причина една от най-силните страни на играта е нейният сингълплейър. За разлика от StarCraft няма да може да избираме с коя от четирите раси да започнете кампанията, а ще трябва да изигравате поредицата от мисии в определения ред. WarCraft III стартира с кратък туториъл, където благодарение на Трал ще се запознаете с основните елементи от геймплея. Сценарият започва с кампанията на хората. Впоследствие поемате контрола на немъртвите. Трети са орките, а най-накрая идва ред и на нощните елфи. Разполагате с цели тридесет и две мисии. Както повечето от вас вероятно вече знаят, няма да можете да играете с демоните от "Изгарящия легион".

RPG-елементите

Това, което прави WarCraft III реално-времева ролева стратегия, са не само наличието на герои и факта, че те трупат опит, качват нива и изучават нови умения, но и куестовете. В почти всяка мисия от кампанията има по няколко задачи за изпълнение, които не са задължителни за успешното ѝ приключване. Чрез тях обаче вашият герой има възможността да натрупа повече опит, да се сдобива с мощен предмет или да спечели на своя страна допълнителна войска. Например в едно от нивата ще ви се предложи да убиете зъл кентавър, който е заразил местния фонтан, или пък да отриете група бандити и да върнете ценна реликва, принадлежаща на обикновен селянин. Естествено, това дали ще ги изпълнявате или не, зависи изцяло от вас. Странични куестове сами по себе си разширяват геймплея на WarCraft III, правят го по-раздвижен, интересен и не абсолютно линеен.

Гадините в WarCraft III

Друго свежо хрумване на Blizzard са неутралните единици. Освен стандартните прасета, овце, плъхове, елени, тюлени, лешояди и други животинки, които просто си се мотаят из картата, по пътя си ще се изправяте и срещу множество враждебно настроени гадини. С тяхна помощ героят ви ще трупа нужния му опит преди да се изправи в решаващата битка с армията на своя опонент. Из света на WarCraft са разпръснати всякакви разновидности големи, тролове, коболди, призраци, червени, сини, зелени и черни дракони, бандити, огрета, магьосници, покварени свещеници, сатири, кентаври, харпии и още много други митологични същества. Разнообразието е огромно. Повечето от тях имат уникални умения, които използват срещу вас. Съществата обикновено са разположени на ключови позиции — задължително край мини и неутрални сгради или охраняват ценен артефакт. Можете да се сдобиете с някоя от тези гадини в наемническите лагери срещу съответната сума. С помощта на специален предмет — crown of command пък имате възможност да ги убеждавате







да преминават на ваша страна без бой. И сами си представяте, че един дракон би бил изключително ценен съюзник в самото началото, когато противникът ви все още не се е сдобил с по-мощни единици.

Първичното зло в WarCraft III — "Изгарящия легион", е представен едва от пет единици — огнени гиганти, хрътки, надушващи и изсмукващи магия, адски магьосници и лордове, както и огромни страховити същества с крила. Не се лъжете по малкия им брой, те са много по-силни от почти всички останали юнити и са сериозни противници. Демоните не разполагат със сгради и обикновено се появяват, нахлувайки през огромни портали. За кратък период от време под ваш контрол ще попаднат едва две от тези единици. В определен момент от играта пък ще трябва да се изправите срещу укреплението на висшите елфи в Куел'Талас, където ще забележите, че тези горски създания са оформени почти като самостоятелна раса. Те имат свои индивидуални единици и сгради, но като цяло са съчетание от хората и нощните елфи.

Неутралните сгради и предметите

Освен наемническия лагер към тях спада още и лабораторията на гоблините, където можете да си закупите цепелини, превозващи единиците ви, и сапьори или просто да разкриете част от картата. В магазините пък се продават най-различни предмети, които имат за цел да подпомогнат героя ви в неговото приключение.

Най-общо вещите могат да се разделят на три вида. Първите стоят в инвентара ви и се отразяват на героя постоянно, докато не ги махнете оттам — пръстени, сфери, мантии и др. Други изчезват веднага след употребата им — елексири за кръв и мана, томове със знания и т.н. Третият тип предмети имат определен заряд, който не може да се възстанови повече, след като се изчерпи. Такива например са магическите пръчки. За съжаление инвентарът на героя е твърде малък — има едва шест слота. Много често ще трябва да се отървавате от излишните артефакти, изправяйки се пред труден избор. За да бъдете сигурни, че предметите няма да попаднат в ръцете на чужд герой, можете просто да ги унищожите.

Други неутрални сгради са фонтаните, възстановяващи маната или кръвта на единиците, и различните телепорти. Всички тези постройки са неразрушими, а "стоките", които предлагат някои от тях, са в ограничено количество, което се възстановява след определен период от време — най-често едно денонощие.

Можете и сами да се убедите, че в графично отношение играта е перфектна. Новият триизмерен енджин прави възможно пресъздаването на прекрасни специални ефекти. Като проблем на повечето 3D стратегии в реално време винаги се е отчитало движението на камерата. В WarCraft III този въпрос е решен по възможно най-добрия начин. Можете да приближавате и отдалечавате камерата на няколко нива като тази функция има по-скоро естетическо значение. Все пак имаме възможност да завъртате камерата с едно натискане на копче от клавиатурата и да получавате видимост и от по-различен ъгъл, но след това гледната точка автоматично се премества в старата позиция.

Мултиплейър и Battle.net

Дванадесет души могат да премерят сили на над четиридесет карти в мултплейър. В сравнение с WarCraft II геймдизайнерите на Blizzard са



направили редица прекрасни нововъведения. Освен че можете да играете заедно с компютър срещу други компютри или хора, имате възможност да обменяте ресурси с него и да избирате дали да притежавате пълен контрол над единиците на съюзника си. Добавени са опциите view replay, позволяваща да видите повторението на последния мултиплейър мач, и observer, с помощта на която наблюдавате някоя приятелска битка.

Що се отнася до Battle.net — и там са направени множество подобрения. Едно от тях е специалният филтър, чрез който играчът определя кои свободни игри да се появяват на екрана му. Системата за анонимно уреждане на мачове пък изправя един срещу друг играчи с еднакви умения като по този начин предотвратява играта между по-слаби и по-силни геймъри.

WarCraft III е почти идеална игра. Незначителните проблеми, свързани с AI-то и pathfinding-а, не могат да помрачат впечатленията ми от нея. На скромното пространство от един единствен диск получавате четири напълно различаващи се помежду си раси, кампания от тридесет и две мисии, четиридесет и две карти за мултиплейър, цели седем перфектно изрисувани и рендвани анимации и още много други екстри. Според мен WarCraft III е единствената игра, която напълно достойно може да замени гиганта StarCraft.

Владимир Тодоров

WORLD EDITOR

Чрез тази мощна програма може да промените абсолютно всяка една фракция от WarCraft III - да създадете свои сценарии и кампании, да оформите статистиките и поведението на всяко същество в играта по ваш вкус, да измените картите, да си поиграете с озвучаването и т.н. Между другото, именно тук могат да се чуят звуците, които скритият хидралиск издава. А те са общо осем - два за "какво?", три за "да", два за "атака" и един за "смърт".

ПРЕДШЕСТВЕНИЦИТЕ

WarCraft: Orcs and Humans

❍ още през първата година от появата ѝ се продават 100 000 копия.

❍ печели наградата за новаторство на Consumer Electronics Show през 1995-та

❍ награда за най-добра игра на годината на PC Gamer

WarCraft II: Tides of Darkness

❍ през първата година продажбите надхвърлят 1 милион копия. До момента са купени над 3 милиона.

❍ награда за най-добра мулти- и сингълплейър игра на годината на PC Gamer

❍ печели множество други награди за най-добра игра

WarCraft II: Beyond the Dark Portal

❍ наградата на Computer Gaming World за най-добро подобрение на съществуваща игра и най-добър add-on, съответно през 1996 и 1997 година

ЗАКАЧКИ И ВЕЛИКДЕНСКИ ЯЙЦА

В добрия стар дух на миналото Blizzard са вкарали в WarCraft III доста скрити и забавни елементи. Например ако започнете да кликате продължително върху небрежно разхождащите се около вас овце, прасета, тюлени и други подобни, ще забележите, че малко след това те ще експлодират. Някъде там пък, скътан из дебрите на играта, ви очаква и напълно триизмерен и озвучен хидралиск, който най-вероятно ще подразни по-нетърпеливите геймъри, надяващи се скоро да видят продължение на StarCraft. Също така в WarCraft III имаме възможност да се пробваме и като смел паладин, отбягващ захтеклите се към него прасета и овце-камикадзета, които са яли нещо отровно, вследствие на което са изперкали безнадеждно. Искрено ви препоръчвам да изгледате докрай и заключителните кредити, за да се посмеете от сърце.



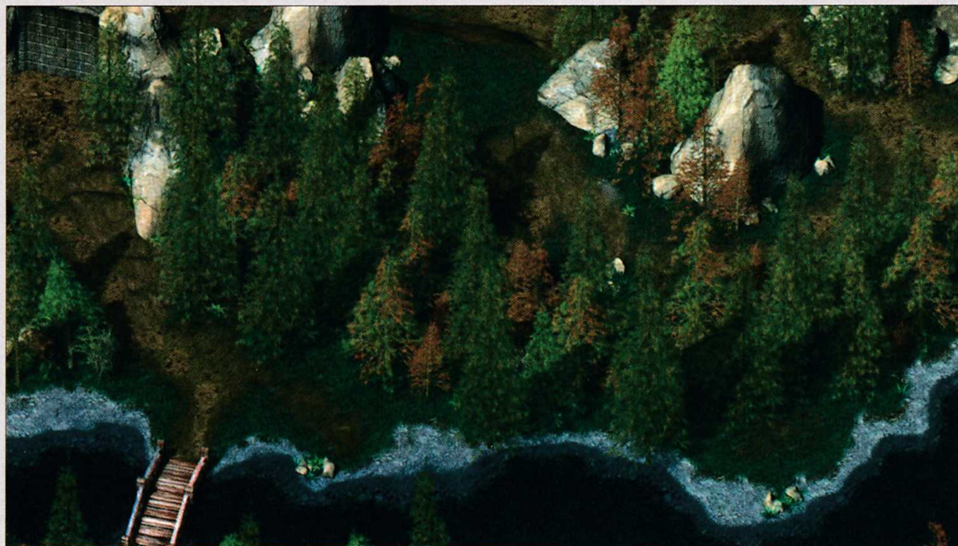
ПРОБЛЕМИ

Излиза, че и Blizzard не са безгрешни. Във финалната версия на WarCraft III все още се забелязват дребни досадни проблеми с pathfinding-а на единиците. Някои юнити трудно намират пътя измежду своите другари, други се заклещват на различни места и т.н. Изкуственият интелект също може да понесе малко критика. В картите, на които стартираме обградени отвсякъде с дървета, компютърът рядко се сеща как да си пробие път през тях, а понякога дори се бъгва и зацепва на едно място без да реагира на каквото и да било. Тези бъгове се срещат рядко, но все пак са дразнещи. Друга критика може да се отправи и към кампанията на нощните елфи, която изглежда някак недовършена. Тя има една мисия по-малко от всички останали, а последната им единица - химерата, не се появява никъде. Предполагам, че Blizzard са имали своите причини за тази "липса", но каквито и да са те, не са особено очевидни.



Как изглежда средновековна Европа през погледа на Reflexive Entertainment и Black Isle Studios? Lionheart ще ни даде този отговор съвсем скоро...

LIONHEART



За написването на този материал много ми помогна едно доста обширно интервю, дадено от Крис Паркър — геймдизайнер на Black Isle Studios/Interplay, и Айън Харди от Reflexive Entertainment. Те изсипаха накуп много информация за задаващия се ролеви хит Lionheart. За тези от вас, които все още не са наясно, ще уточня, че това е и единствената ролева игра, която бе анонсирана от Interplay на тазгодишното E3. Естествено, всеки любител на жанра знае какво могат те в сферата на RPG-тата...

Според Крис по Lionheart се работи от ноември 2001-ва, а Reflexive Entertainment са се включили в създаването на играта в началото на тази година. Екипът, който работи над нея, е отговорен за шедьоври като Baldur's Gate, Baldur's Gate II и Icewind Dale. Енджинът, който ще се използва, е силно модифициран вариант на графичната платформа, използвана в Star Trek: Away Team и Zax: Alien Hunter. Над преработката ѝ работят 12 човека и резултатът вече е очевиден — има алфа-версия (по която са правени картинките). В нея вече са готови всички карти. Единственото, което остава, е работата по скриптовете.

RPG	PC CD ROM
издател	Interplay / Reflexive Entertainment
сайт	http://lionheard.blackisle.com
излиза	Коледа 2002

Lionheart се разработва основно от Reflexive Entertainment и ползва ролевата система, позната ни от Fallout 1 и 2 под името S.P.E.C.I.A.L. (подробно представяне можете да намерите в броя ни от април за 2002 година). Естествено, за да се приложи в новата игра, системата е претърпяла известни промени — в нея вече има магии и реално-времеви битки, а това е нужно за всеки фентъзи сетинг, какъвто е и този на Lionheart.

Действието ще се развива в Европа през 16 век. Всъщност Lionheart-овата Европа няма да има почти нищо общо с това, което можете да намерите в учебниците по история. В играта светът претърпява големи промени по време на Третия кръстоносен поход през 12-ти век. Тогава се случва събитието, наречено Разделянето (Disjunction), което освобождава и материализира много голямо количество магическа енергия.

Интересен факт, за който Крис споменава, е, че работното заглавие на играта е било

Fallout Fantasy

То се родило, когато Reflexive Entertainment решили да използват системата S.P.E.C.I.A.L.. Името обаче било сменено поради факта, че всеки, който чуел името Fallout Fantasy, решавал, че това е поредният hack'n'slash за PlayStation. Затова създателите просто си го наричали XRPG, а по-късно стигнали и до заветното Lionheart.

Като геймплей Lionheart ще напомня много ролевата серия Fallout, а същевременно ще има доста допирни точки с друг RPG-хит — Baldur's Gate.

В началото всеки играч ще бъде запознаван с историята на света. Геймърът започва приключението си в град Nueva Barcelona, построен след Разделянето върху руините на Барселона. Ще имате нещастието да бъдете преследван от Инквизицията, която по това време е вдигнала мерника на всичко, което се е докоснало да свръхестествената сила, освободена от Разделянето. За нещастие се оказва, че вие също притежавате част от магията, респективно имате проблем с въпросния орган на католическата църква. От този момент ще ви се налага да обикаляте из градове, подземия и гори, из дебрите на Испания, Англия, Франция и други по-малко познати земи.

Персонажите, които ще бъдат на ваше разположение, могат да бъдат от мъжки или женски пол. Ще има и няколко характерни раси. Неразделна част от S.P.E.C.I.A.L. са задължителните attributes, skills, perks и traits. Ще можете да избирате между нормален човек, Sylvant (човек, надарен с магия), Demokin (смеска между имп и де-





мон) и Feralkin, който е наследник на дивите зверове. Иначе различните типове гадове в играта ще са над 50. Тази цифра обаче не включва вариации от типа на зомби, старо зомби, младо зомби, отровно зомби и прочее...

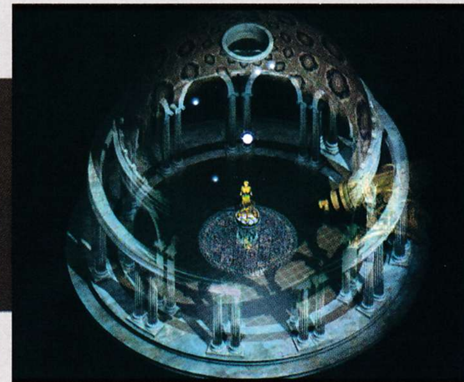
Крис разказва, че най-трудната част от преработката на ролевата система е била добавянето на магията. Това е станало под формата на нови perk-ове и trait-ове. Тъй като всички в Black Isle Studios останали много доволни от използването на S.P.E.C.I.A.L. във Fallout 2, идеята на Reflexive да употребят същата система, но преработена с добавени магически способности на персонажите, била приета безапелационно. Интересно е обаче, че повечето resistance-и, skill-ове, основните сметки, че дори и Perk-овете се припокриват с аналозите си във Fallout 1 и 2. Много от имената са просто сменени, но това не прави системата различна.

Засега има над 60 Perk-а, а ето и пример за един абсолютно нов — Mental Focus помага за връзката между духа, магията и заобикалящия свят. Този perk е предназначен само за магьосници като намалява цената на всички Thought Magic магии с 15% еднократно.

Изисквания: Някой Thought Magic Skill 100, Intelligence 6, Perception 6

В началото на разработката на играта е имало предложения за приключение от типа на Arcanum или Shadowrun, обаче впоследствие идеята за смесване на магията с техниката е отпаднала. Един от най-наболелите проблеми в ролевите игри напоследък определено е AI-то. Крис обаче уверява, че той и момчетата от Reflexive Entertainment ще направят всичко възможно, за да постигнат RPG-то с най-добър изкуствен интелект до момента.





Една от любопитните новости в Lionheart ще е нелинейният сюжет. Още в началото ще имате възможност да се захванете с една от четири възможни задачи и така ще поемете един от четирите пътя на развитие. Айън обещава, че задачите няма да са от типа на "вземи, занеси и се върни". Той уверява, че ще има доста интересни и заплетени сюжетни изменения и обрати.

Енджинът, който са изготвили Айън и колегите му от Reflexive, се казва Velocity Engine. По-старата негова версия е била ползвана само за 2D графики и точно заради това е ужасно непретенциозен. Системата, на която той ще се държи адекватно, е Pentium III на 400Mhz с 64 MB RAM. Най-якото в случая е, че и ретро геймърите ще имат своята малка радост —

играта може да се играе и без 3D ускорител

Всички нива ще са рендерирани предварително на парчета. Това позволява да се събират много части и да се образува огромен и динамичен пъзел. А на тези, които имат графичен ускорител (кой няма вече?), обаче ще им бъде по-приятно. Моделите на героите ще бъдат триизмерни, а за движенията им ще бъде използвана система от типа на motion-capturing.

Все още не е много ясно каква ще е музиката, но Крис обещава, че с нея ще се заеме сериозен оркестър. Black Isle Studios все пак имат традиции в тази насока.

Засега все още Lionheart се готви като самостоятелна игра, обаче има шанс да се оставят пролуки за продължение. След всичко, обещано и чуто до момента, остава да изчакаме до тази коледа и да видим какво ще излезе от обещанията на Крис и Айън... Дано са точни пичове!

Орлин Широв

Unreal Tournament 2003

Преди точно четири години се случиха три неща:

— Появи се играта, която разтърси милиони хора по цял свят и тази треска продължи дълго време след това.

— Един колега възкликна в статията си за нея: "Последният триизмерен култ вече лети към истинските геймъри и носи нереалното име Unreal. Играта се превръща в нова мания за поклонниците на 3D-екшъна." (PC Мания 2, 1998).

— Много от нас бяха принудени да прибавят в речника си една почти непозната думичка — upgrade.

Преди...

И наистина, с титаничните си за онова време изисквания от P233 с 64 MB RAM Unreal се превърна в еталон за добра графика. Еталон, недостъпен за хората с послаби машини. Дори се появиха някои обвинения в специализираната преса, че Epic едва ли не са сключили таен договор с производителите на хардуер, който им гарантира взаимна изгода. Играта не само беше една от първите, в които оръжията имаха алтернативен режим на стрелба, но и една от първите, предлагащи добър мултиплейър в комбинация с поддръжка на ботове. По онова време това беше нещо изключително високо ценено у нас, тъй като компютърните клубове още се брояха на пръстите на едната ръка. А както вероятно знаете от собствен опит, сингълът рано или късно на всеки му писва. Експанжънът на Unreal също беше много добър. На хоризонта обаче се задаваше нещо ново, което имаше претенции да измести Unreal от трона на shooter-ите — именно Quake III.

И тук дойде вторият прелом в историята на shooter-гейминга. Оказа се, че и в нереалния лагер никой не си е лежал на лаврите и заедно с творението на ID се появи Unreal Tournament. Естествено, тази игра се настани на първо място и изрита с мощен шум конкуренцията в канавката. И отново всички се замислихме за ъпгрейд, защото UT пак ни показа какво означава фразата "безумна графика". Изненадващо обаче най-сериозният ѝ конкурент през последните 2 години се оказа безплатният MOD Counter-Strike, с който феновете на тримерния екшън показаха среден пръст на комерсиализма в геймърската индустрия. UT и CS са доста различни шутъри. Всеки от тях си има своите достойнства, но така и не видях фенове на едната игра да приемат идеите на другата.



... и сега

За трети път получаваме игра, носеща в заглавието си двете магически думички от заклинанието — "Unreal" и "Tournament". И знаете ли за какво си мисля след една седмица, прекарана с нейната почти финална бета-версия...? За ъпгрейд, разбира се!

Прескачаме историята, няма смисъл да се спирам на нея — игра от този тип може да мине и без гениален сюжет. И минаваме на основното блюдо — графиката. А-а-ах графиката! Е-е-ех графиката! Мога до утре да си въздишам в този дух. Тя е смъртоносно добра. Ако перифразирам една от известните фрази — "Виж UT 2003 и умри!". Един съвет преди да се впуснете в мелето — направете си разходка из всяко от нивата без да си пускате противници — така ще си спестите гадното усещане да бъдете убит, докато с увиснала челюст зяпате монитора. Насладата за окото е на всеки сантиметър — започвайки с перфектния дизайн на оръжията, минавайки през детайлните модели на персонажите и свършвайки с вземащата акъла гледка на околната среда. Всичко е красиво, детайлно и обло. Нали знаете как в някои игри предметите (коли, хълмчета и т.н.) отдалеч изглеждат гладки, но ако ги доближите, веднага изскачаха триъгълниците, които ги изграждат. Не и тук, драги читатели, не и тук. Арките на вратите, висящите мостове — всичко е заоблено все едно е моделирано с 3D Studio Max. За първи път има и толкова много нива, които не ни карат да скитаме из клаустрофобични коридори, а по полянки и из вековни гори, покриващи повърхността на непознати планети. Знаете ли, каквото и да кажа за графиката, ще бъде недостатъчно, за да добиете пълна представа за красотата. Скрийншотовете също дават бегла представа. Това просто трябва да се види и в движение, за да се убедите, че по-красива игра в момента на пазара няма.

Но всичко си има и цена. Показаните по-долу изисквания са минимални, за да можете да играете нормално на средна детайлност в резолюция 640x480. Тествахме играта на няколко машини, включително и на система с Duron 600, 128 Ram и TNT2 Ultra в 800x600. В резултат триизмерният екшън претърпя дива метаморфоза и се превърна в нещо като походова стратегия.

Музичката е ... хм — готина, но нищо, което да се запомни. Но кой ти обръща внимание на нея.

От фрагче на фрагче или какво ново в геймплея

Така-а-а, да се спрем сега на режимите на игра. Естествено, присъстват стандартните режими deathmatch, team deathmatch и capture the flag. Включен е и Survivor — нещо като "Last Man Standing" и Domination 2.0. Последният режим е малко по-различен — сега има две точки, които трябва да контролирате и запазите за определен период от време, за да спечелите точка. Ако успеете, рундът започва отначало. За да се попречи някой от отборите да се окопае здраво около точките, след

3D ACTION



издател	Epic Games/Infogrames
сайт	www.unrealtournament.com 2 CD
хардуер	P IV 1000 MHz, 256 MB RAM, 32 MB Video, 3 GB Free HDD
софтуер	WinAll, DirectX 8.1



привършването на рунда преминава известно време, преди те да се активират.

Феновете на Assault-а ще бъдат разочаровани, тъй като той не е включен в UT 2003. За сметка на това има нов режим, наречен Bombing Run. Хм-м, най точното му описание е “футбол с бомба, вместо с топка”. Експлозивното устройство се появява в центъра на картата и всеки от двата тима се стреми да я овладее и да вкара “гол” в противниковата база. Ако успее да взриви базата на врага, отборът печели точка (тъй, тъй — който играй, пичели, който ни играй, ни пичели, както казваше Бат' Ицо Стоичков). И за да бъдат нещата по-интересни, можете да подавате топката от един играч на друг. Доста важна в случая е координацията на отбора, тъй като има още една малка подробност — който носи бомбата, не може да използва оръжията си. Но нищо не ви пречи да я подхвърлите във въздуха, да фрагнете гадината пред вас и после да продължите. При друг гаден финт може да я метнете по врага и докато той се усети, че не може да стреля, да го пратите в геймърския вариант на Валхала.

Сингълплей или нереалната реалност за редовия BG геймър

Съмнявам се, че и 15% от вас имат нужната връзка, за да играят онлайн от вкъщи. Спокойно — и аз нямам. А и винаги е полезно да се направят няколко тренировки на сухо, преди кварталното клубче да си купи бараки, дос-





ОРЪЖИЯ

Оръжията са солта и пиперът на всяка игра от този жанр. В сравнение с предишния UT има няколко нови модела, а някои стари са променени. Всички до едно са маниашки. Ето ги и тях:

Translocator – Подобен на транслокатора от UT, но с леко намалени възможности. Използва възстановяващи се с времето амуниции.

Shield Hammer — Подобен на Impact Hammer-а от първата игра. При алтернативна стрелба създава щит около вас, който отразява по-голямата част от вражеския огън (особено енергийни оръжия) и ви дава шанс да съберете амуниции.

Shock Gun — Добрият стар ASMD Shock Rifle, само че с ново име. Все още трикът алтернативен плюс нормален изстрел води до голямо БУУУМ и фрагче за вас.

Flak Cannon — Запазило името и вида си от UT, това оръжие е леко променено. Изстрелите пак рикошират, но само по веднъж и на много по-голямо разстояние. На алтернативен огън изплюва експлодираща топка.

Mini Gun – В единия режим стреля бързо и неточно, а в другия — по-бавно, но много по-прецизно.

Assault Rifle — Автоматична карабина с подцевен гранатомет. Гранатите отскачат от стените, преди да се взривят.

Rocket Launcher — Можете да изстрелвате само по три ракети наведнъж, а не шест като преди.

Lightning Gun — Не, това не е Quake Lightning Gun, а заместник на снайпера. Разликата е, че още с първия изстрел издавате позицията си. На алтернативна се включва уредът за нощно виждане към визьора ви.

Link Gun — Също като Pulse Gun-а, но с малката разлика, че можете да link-вате оръжието си с пушкалото на други съотборници. Когато използвате алтернативна стрелба в другарчето си, не му нанасяте щети, а увеличавате мощността на неговия Link Gun. Ако се съберат трима, то пораженията ще са пет пъти по-големи. Коварен трик!

Redeemer — Като този в UT, но по-бавен.

Ion Cannon — Маркира зона, която след известно време бива поразена от сателит. Както и при Redeemer-а, всичко в поразения участък мре.

тойни за UT 2003. Така ще можете да свикнете с оръжията и новите стилове на игра. Epic са се постарали да направят нещата в къщи по-интересни. Създавате си отбор, избирате си другарчетата и се впускате в кампания, която включва всички типове игра, оформени като шампионат. За всеки спечелен мач ще получавате мангизи, а с тях ще можете да наемате нови съотборници или пък да си купувате така наречените мутатори (повече за тях — в карето).

Всеки член на екипа ви има свои статистики — за изиграните мачове, за фраговете, които е направил, за точност, бързина, стил на игра и любимо оръжие. Освен скина можете да променяте и расата играча/бота. За мое най-дълбоко съжаление липсват скаарджовете, но за сметка на това е пълно с андроиди, уродчета, извадени сякаш от някое списание за хеви метъл, и някакви величествено изглеждащи египтяни. В зависимост от това

МУТАТОРИ

Мутаторите са девет на брой и освен че са задължителни за сингъла, ще можете да избирате кои да използваме в мултиплейър. Ето пълния им списък заедно с ефекта, който имат:

Vampire — Всеки изстрел по врага възстановява част от кръвта.

Team Regeneration – Всички членове на отбора възстановяват щетите, които са понесли.

Link Gun Medic — Когато стреляте в съотборник, за да създадете Link, вашият лъч ще лекува този, в който е съсредоточен "огънят".

Big Head — Увеличава размера на главите на противниците, правейки headshot-а по-лесен за изпълнение.

Low Gravity — Високи скокове, не се пребиваме при падане. A man at the moon с други думи.

Insta Gib — Боят се води с модифицирани Shock Rifle-ли, които убиват с един изстрел, както в един от популярните модове за UT.

Regeneration — Бавно възстановяваме кръвта си.

Slow enemy — Забавя движението на противниците ви.

Species Stats — В зависимост от расата си всеки играч ще има определени преимущества.



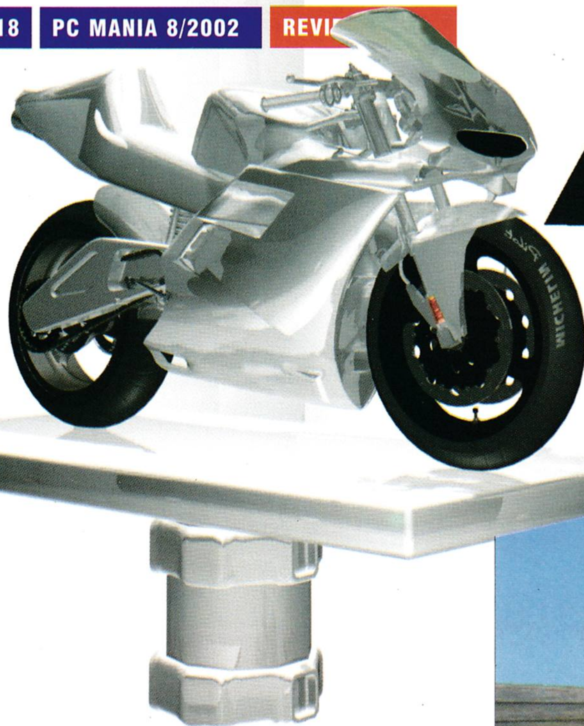
как се е представил, ботът увеличава статистиките си в края на всеки мач.

Като командир на отбора вие решавате и как да разпределите бойците си. Има няколко позиции — атака, защита и ... флангово покритие. А дали създателите не са зяпали твърде много световното по футбол, когато са майсторили тази бета-версия...?

По време на игра ще можете да се възползвате от един нов елемент — адреналина. Той се вдига след всеки фраг или се набавя с таблетки по картата — колкото повече сте натрупали, толкова по-бързо ще се движите и стреляте.

За финал мога да кажа само — зашеметяваща игра. Ако сте фен, знаете какво да правите. А ако не сте, крайно време е да преосмислите геймърските си ценности.

Георги Панайотов





Изживей мечтата!

Ultimate Racing Technology



3...

Слънцето почти се е скрило зад хоризонта, превръщайки непоносимата дневна жега в кадифената прохлада на нощта. Последните отблясъци на огнения диск се отразяват в стъклото на твоя шлем. Хромираните части на мотора те карат да блестиш...

2...

...като свръхтехнологична, модерна валкирия, възседнала стоманен кон. Мисълта ти се размива в адреналиновия поток, който започва да нахлува във всички кръвоносни съдове. След броени секунди мозъкът ти е изчистен и бистър, абстрахирал се от заобикалящия го свят. Усещанията, които остават, са...

1...

...топлината на мотора под теб и неговата мощ, вливаща се през ръкохватките в тялото ти. Напрежението, което нажежава въздуха около теб, съперниците ти, екипите и екзалтираната публика. Всеки път е различно, но магията е една.

Навеждаш главата си надолу и изчакваш отброяването да приключи...

RACER		
графика		PC CD ROM
звук		
геймплей		
общо		1 CD
издател	THQ	
сайт	http://motogp.thq.de/html_en	
хардуер	Pentium 600 MHz, 128 MB RAM, 32 MB Video card, 700 MB HDD	

GO!

Знаете ли, че според едно социологическо проучване 16 от 20 младежа във възрастовата група между 16 и 25 години мечтаят да имат или имат собствен мотор. Защото моторът не е просто превозно средство, с което да си замъкнете задника на пикник със семейството или с гаджето. Той е лайфстайл, религия, ако щете. Защото любовта на мъжа към машината понякога дори надхвърля привързаността му към друг човек... Пък и колко от вас могат да се похвалят, че познават до последната гайка всеки чарк от гаджето си, знаят къде му е мястото и какво да правят с него. Но да не се отклонявам прекалено много.

Жанрът на рейсърите е препълнен, макар че не е в такъв възход, в какъвто се намират някои други типове игри. Факт е, че качествените заглавия не са много, а тези, които стават, рядко напълно запълват нишите във фенските сърца. Друг е въпросът, че разликата между рейсър с коли и мотори е доста голяма и много от почитателите на първите така и не могат да свикнат с механиката на движение, наличието на две спирачки и отсъствието на един чифт колела. Но за тези, в чийто вени тече не кръв, а петрол, новата творба на THQ ще им дойде като манна небесна.

Най-добрият мотосимулатор, правен някога!

Така каза един колега. В началото подминах тази му реакция с известна доза песимизъм, но ми бяха нужни точно 30 минути с играта, за да се съглася с него. Moto Grand Prix е моторният еквивалент на F1, а в някои страни тези състезания имат доста повече фенове. Пичовете от THQ са си свършили работата като хората — купили са нужните лицензи, така че в играта присъстват реални отбори, байкове и състезатели, всеки от които с уникални характеристики, съобразени с представянето му през миналия сезон.

Прескачаме менютата и се засилваме към... чакайте малко. Първо тренировките. Издателите твърдят, че са създали продукт с равни порции симулация и аркада, но май е наблегнато повече върху първото. Тук ще се научите как още на старта да дръпнете пред противниците си, каква е разликата между използ-



ването на предната и задната спирачка при различните типове завои и изобщо как да управляваме нещото под вас.

Продължаваме с вариантите за игра. Quik Race и Time Trial са си редовни бутончета във всички игри от жанра, следват Arcade и GP. В първия случай избирате екип, за който ще се състезавате, пистата, времето и броя на противниците. Управлението е малко по-лесно и при чукване с ламарината на гадта пред вас няма да направите салто във въздуха.

При втория вид игра участвате в

Големия шампионат

Пак си избирате мотор или си създавате собствен (от окраската на задния калник до статистиките му за ускорение, max скорост, повратливост и т.н.). Ще се изправите срещу 30 опитни пилоти (колко от вас са мечтали да погледнат през каската на Max Biaggi или Alex Criville), а пистите, на които ще пробвате уменията си, са 16. Преди всяко състезание ще можете да направите няколко пробни обиколки, за да свикнете с трасето и с мотора. Следва квалификация за стартова позиция и начало на баш купона.

Пак от вас зависи и колко ще продължи състезанието. Истинските маниаци едва ли биха се възползвали от опцията да съкратят обиколките на три, но имайте предвид, че едно реално състезание отнема по половин-един час. И все пак ваканция е — време бол. Както и в Arcade, след всяко състезание ще печелите точки, които можете да разпределяте между характеристиките на мотора си. За някои по-безумни изпълнения (вдигане на предното колело, завършване на състезанието без да сте излезли от пистата или да сте чукнали някой от опонентите си) ще получавате допълнителни бонуси. Те отварят не само стандартните нови писти, пилоти и байкове, но някои доста оригинални опцийки, като Photoshop-ов филтър на графиката, нови филмчета и т.н.

Усещане за мотор

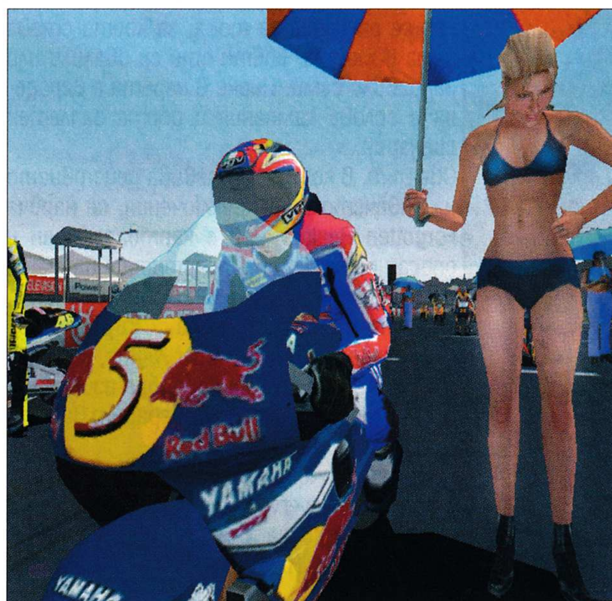
За графиката може да се каже много. Ще започна с негативното — играта е портвана от конзола (макар и Xbox)- с други думи на фона на невероятно добре направените байкове, атмосферни условия и небе (красиво е — да) някак си постно и не на място идва гледката около пистата. Малко обекти, в повечето случаи просто 2D спрайтове. Публика дори при скорост от 130 mph си изглежда като кофти нарисувани картонени човечета, заковани за пейките.

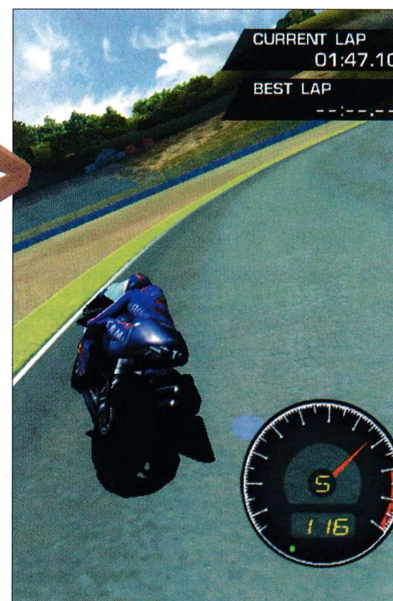
Но оценката за графика не се определя само от броя на пикселите на екрана. Всички движения са анимирани перфектно. Удоволствие е да гледаш как пилотът леко се повдига на седалката преди да се наклони за поредния завой или как наколенките му прелитат на милиметри от асфалта. Една дребна подробност, пренебрегвана от повечето разработчици, са катастрофите. Най-често пилотът е закован за седалката на байка и дори да сте го вкарали в месомелачка, пак там си остава. Тук направо си е кеф да се джаснеш някъде и да наблюдаваш последствията за виртуалното си аз. След няколко премятания или заораване в пясъка вашият човек става, изтупва се, вдига мотора и пали, а ако вече няма никакъв шанс да спечели състезанието, сяда, подпрян на мантинелата и хваща главата си с ръце. Същото се случва и при засичанията — пилотът обръща глава към противника, бутнал го отзад, а ако блъскането е било прекалено нагло, дори размахва заканително юмрук.

Музиката в менютата и по време на състезанието е техно. Лично аз предпочетох да я изключа и да се наслядя на рева на 30-те 500-кубикови двигатели. При нужното озвучение стените или поне прозорците треперят, а във въздуха като че ли се долавя миризмата на бензин...

"...напрегнато беше. При 12-тата обиколка онзи идиот от отбора на Сузуки почти ме изхвърли от пистата. Понякога се питам: струва ли си рискът за броени секунди да умреш или още по-лошо — да останеш парализиран за цял живот? Струва си! Точно заради мигове като този, в който триумфално се изкачваш към първото място и намигваш на русото гадже, което стиска в ръце букет и бутилка шампанско..."

Георги Панайотов





Дали Neverwinter Nights ще се превърне в убиеца на хартиените ролеви игри? Дали това е наследникът на Baldur's Gate? Дали това е най-яката PC ролева игра до момента? Нека се гмурнем дълбоко и разберем това-онова по темата...



Bioware работиха цели пет години, за да ни дадат най-добрата ролева игра до момента. Смело мога да заявя, че това е и единствената геймка, която предлага повече от това, което е било обещано. Neverwinter Nights е игра, която непременно трябва да си набавите с цената на всичко. Струва ми се, че това ще е следващият ролеви хит. И то не само сред Baldur's Gate феновете, които минават за почитатели на жанра hardcore RPG. Neverwinter Nights ще бъде по вкуса и на любителите на всички Diablo/Dungeon Siege подобни hack'n'slash игри.

Третата ревизия

Играта е базирана на третата ревизия на Dungeons&Dragons, която позволява много по-голямо разнообразие при изграждането и обособяването на персонажите като такива. Имайте предвид обаче, че превърналото се в порочно интерпретиране на тази ревизия чрез Pool of Radiance няма нищо общо с истината. Истината се намира единствено и само в Neverwinter Nights, където забраните и рестрикциите са много по-малко. Например магьосниците вече могат да носят брони, клериците – да обезвреждат капани, а рейнджърите – да идентифицират предмети. Това обаче не означава, че всеки може всичко. Един магьосник с броня примерно ще има много минуси при кастването на заклинания, а клерикът ще може да се справя само с някои, по-лесни капани.

Тази трета ревизия позволява и по-бързото развитие на многокласов персонаж. Вече всеки път, когато вдигате ниво, ще избирате към кой от 11-те класа да се насочите. При избор на различен от досегашния развиван клас вие не губите спечелените до момента възможности, напротив – добавяте към тях и уменията на новия клас. Според мен в Neverwinter Nights третата ревизия е приложена почти перфектно и по този начин доказва, че компютърните интерпретации не са само грозни и калпаво направени имитации на хартиените RPG-та (каквато според мен е Pool of Radiance).

Малко по-надълбоко

На пръв поглед много от разбирачите определят играта като dungeon crawl, като Diablo II или Dungeon Siege. Това хем е така, хем не е така. Истина е, че Neverwinter Nights е доста по-екшън ориентирана в сравнение с всички други hardcore ролеви игри, излизали досега. Истина е и обаче, че Neverwinter Nights има доста задълбочени куестове и ролеви елементи като например тактики и стратегии при битките, планиране на подхода при изпълнение на задачите и т.н. Играта е по-динамична от Baldur's Gate и доста по-статична и смислена от Diablo 2.

ИМАЛО ЕДНО ВРЕМЕ

За какво се разказва в Neverwinter Nights? На този въпрос просто няма отговор. В нея се разказва за това, за което става дума в модула, който сте си свалили или направили сами. Иначе в играта е вградена и солова кампания с доста заплетен сценарий...

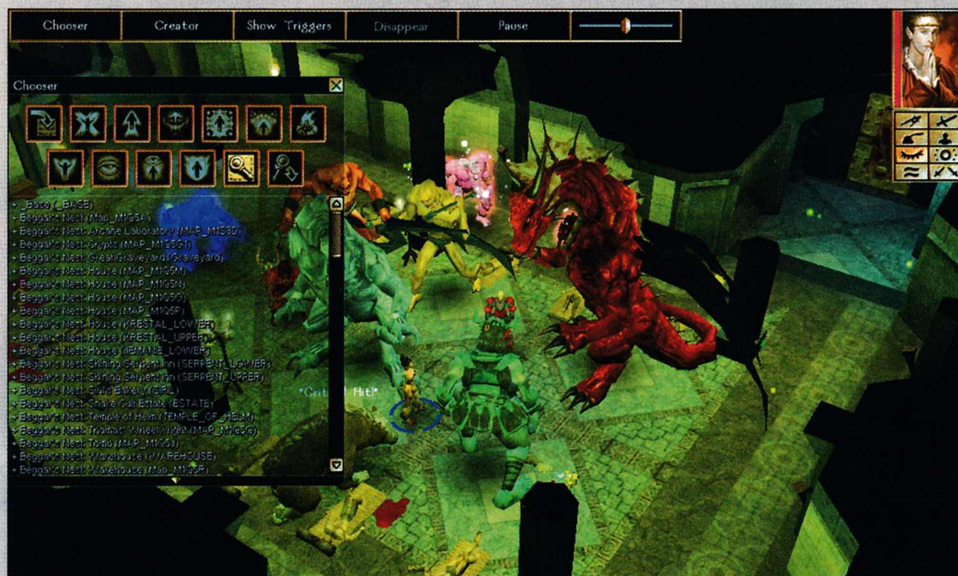
Светът, в който се развива действието на повечето D&D-приключения, се нарича Forgotten Realms. Той е картографиран и описан много добре в хартиения вариант на системата. Един от континентите, или по-точно земята, където се подвизавате в Neverwinter Nights, се нарича Faerun. Там се намира добре известната ни местност Icewind и градът Baldur's Gate.

В случая обаче действието се развива в селището Neverwinter, което е поразено от мистериозна болест, наречена The Whaling Death. Никой не може да се справи с нея и тя пълзва като чума из целия град. Единственото изолирано място остава крепостта Neverwinter, където се събира елитът на града. Лорд Nasher, военачалник Desther, лейди Aribeth и нейният любим Fenthic всячески се опитват да намерят лекарство. Същевременно те обучават млади приключенци в търсене на герой, който може да спаси града. Оказва се, че за направата на магическия цяр са нужни части от три вълшебни същества. Те веднага са транспортирани до Neverwinter, но точно в този момент крепостта е нападната и съществата успяват да избягат. Единственият оцелял ученик в крепостта, естествено, сте вие. Разбира се, нещата се оказват по-сложни и заплетени. В играта се намесва мистериозен култ, предвождан от агенти, пръснати из целия Forgotten Realms. Така че ще ви се наложи да обиколите половин Faerun.

D'N'D ROLEPLAYING GAME

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Bioware/Infogrames
сайт	http://nwn.bioware.com
хардуер	Pentium 300 MHz, 96 MB RAM
софтуер	WinAll, DirectX 8.1

PC CD ROM
3 CD



Въпреки че е оптимизирана за мултиплейър, Neverwinter Nights има и много яка солова кампания. В нея, освен основния и много заплетен куест, има и много малки и второстепенни задачи. Има и няколко куеста, специфични за определени класове, които обаче едва ли ще забележите, ако не превъртите играта няколко пъти с различен персонаж. Много от задачите променят вашия Alignment (уклон). След като спасите кравите на някой селянин от глутница вълци, можете да откажете възнаграждението и ще получите точки за Good, а ако след това го оберете и убиете, ще получите такива за Evil. Така че уклонът ви вече не е статичен и вследствие на действията ви се променя. Така например аз еволюирах от Lawful Neutral до Lawful Good на средата на играта.

За да можете по-бързо и лесно да се оправяте с поставените ви задачи, имате на разположение много добре оформен Journal, където се вписват възложените и изпълнените куестове. Имайте предвид обаче, че и там са възможни грешки. Ето какво ми се случи: След като убих една гад, в Journal-а ми се появи нов куест, в който се казваше, че съм успял да победя гада, който тормозил човека А. За да си получа наградата, трябвало да се върна при човека А и да му покажа доказателства. За бога, аз не съм имал такава задача...!

Един от недостатъците на соловата игра е това, че

можете да играете само солово :)

Едва ли ме разбрахте от раз, но ще поясня – не можете да събирате

ПОПРАВКИ

Няколко дни преди световната премиера на Neverwinter Nights BioWare пуснаха два пача с версия 1.18 и 1.19. Вторият е голям 34 мегабайта и коригира доста проблеми по геймплея, системата и баланса. Поправя невъзможността за повторно използване на spell-like abilities и "проблема с нелегалността" на Bard-а. Имайки предвид големината му и списъка с поправките, май той е почти задължителен.

ПЛЮСОВЕ

- Играта е оптимизирана за мултиплейър, но повярвайте ми, соловата игра също е много яка
- Над 60 часа геймплей
- Над 200 различни противници
- Aurora Toolset позволява изработката на собствени модули
- Много добре приложена трета ревизия на Advanced Dungeons & Dragons правилата
- Възможност за игра като Dungeon Master, който да "контролира и насочва" приключенията на другите играчи
- Мултиплейър до 64 играчи в една игра

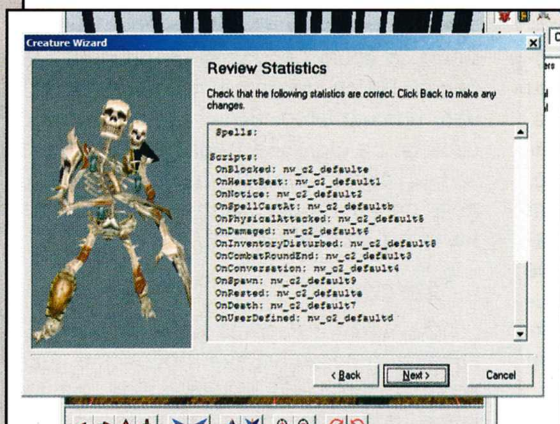
МИНУСИ

- Много ниско AI на henchman-ите (тези, които се присъединяват към вас)
- Превърналият се в стандартен за ролевите игри слаб pathfinding

КАК ДА БЪДЕМ ДОБРИ ВОДЕЩИ

За новаци:

1. Започнете Neverwinter Nights няколко пъти с различни персонажи, за да опознаете силните и слабите места на всеки клас и раса. Когато вече сте влизали в ролята на някого, ще ви е доста по-лесно да водите играта му.
2. Планирайте играта от рано: дали това ще е просто hack'n'slash или ще е по-заплетено приключение.
3. Решавайте отрано дали ще сте активен или пасивен водещ.
4. Помнете, че доброто приключение е еднакво забавно и интересно както за играчите, така и за водещия.
5. След края на всяка игра се консултирайте с играчите си. Винаги има какво да ви препоръчат.



Подготовка:

1. Запознайте се много добре с модула, който ще ползвате. Разберете къде са важните сюжетни точки и поврати. Това става като изиграете един път приключението и след това го пуснете през toolset-а.
2. Винаги изпробвайте модулите. Това е един вид бета-тестинг.
3. Започвайте по-спокойни игри и нажежавайте обстановката постепенно. Играчите може да се стреснат, ако ги държите в напрежение още отначало.
4. Понякога най-доброто приключение става без видимата намеса на водещия. Бъдете колкото се може по-незабележим и дискретен.

Самата игра:

1. Избягвайте клишетата. Не телепортирайте играчите в затвори и не насилвайте нещата. Оставяйте събитията да текат плавно, както се нареждат сами.
2. Избягвайте противници, които убиват с един удар. Просто не е интересно.
3. Недейте да игнорирате някои от героите. Направете интересна игра за всички.
4. Недейте много да заплитате сюжета. Давайте по-линейно.

други персонажи, които да командваме, както беше в Baldur's Gate, Icewind Dale и т.н. Сега вашите henchman-и ви помагат, както в Diablo 2. Просто се бият на ваша страна и можете да им подмятате някой и друг healing potion. Освен всичко тези henchman-и са леко малоумни, действат доста първосигнално и имат ужасен pathfinding. Командите, които можете да задавате на помощника, са от сорта на "guard me", "attack nearest" или "stand your ground" и в повечето случаи не помагат.

Всъщност можете да наемате помощниците си подобно hireling-ите в Diablo. Връщате се в града, а в кръчмата ви чакат няколко различни класа henchman-и. Можете да наемате един или повече от тях (в зависимост от Charisma-та ви). Ако помощникът случайно даде фира, не се притеснявайте. Диабло геймплеят отново идва на помощ – докосвате специалния Recall Stone и се връщате в Temple of Tyr, откъдето можете безплатно (!) да си върнете боеца. Този Recall Stone служи като своеобразен Scroll of Town Portal – връща ви на сигурно място в града, откъдето можете да се излекувате и да напазарувате. За да го използвате обаче, трябва да платите не много голяма сума пари. Това е и единствената недомислица в играта, защото благодарение на този камък се измъквате от всякакви ситуации. Без да имаме предвид 2-3 места, където не можете да го ползвате, благодарение на него винаги оживявате. Много е лесно всеки път, когато стане напечено, да натискате клавиша за Recall Stone и да си запалите джапанките на сигурно. Дано Bioware направят нещо по този въпрос.





DM CLIENT ИЛИ КАКВО ТОЧНО ПРЕДЛАГА ТОЙ

DM Client-ът е продукт, отделен от самата игра. Той предлага специални възможности, които позволяват на водещия бързо и лесно да контролира играта. Възможни са и директни намеси, като поява под формата на NPC (неигрови персонаж), поставяне и махане на противници. Водещият може да изменя сюжета и да контролира целия развой на събитията.

Общо взето Той Е! DM Client-ът има шест основни функции, а именно:

Chooser – Позволява контрол над важни елементи в играта. Всичко става посредством икони, благодарение на които можете да ползвате (Go To) различни терени и същества, да придвижвате (Move) и контролирате (Take Control) противници или NPC-та, да включвате и изключвате (Toggle) AI-то, да лекувате персонажи (Heal) и т.н.

Creator – Благодарение на него можете да правите изменения по време на самата игра. Да давате различни предмети като награди и т.н. Creator-ът дава възможност за донастройки на цялото приключение в "движение". Той е и най-важният ключ към добрата игра.

Trigger – Автоматично прехвърля на важни за сюжета моменти, така че да можете да коригирате някои неточности или да нанесете промени.

Manifest – Това е вашият образ в играта. Благодарение на този инструмент можете да се появите и да оправите кашата, надробена от играчите ви, или да ги изведете от трудна ситуация.

Pause – Дава възможност за пауза – почивка за доизмисляне на нещо забравено, примерно :)

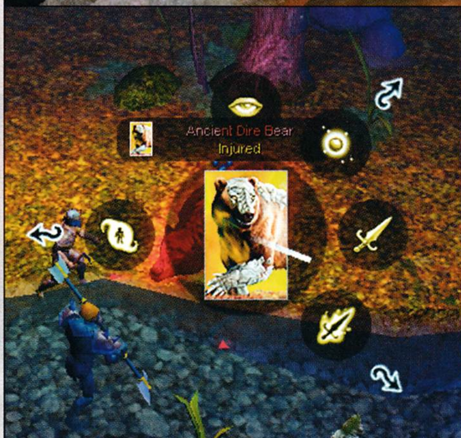
Difficulty – Това е slider (плъзгач), посредством който можете да променяте сложността на играта "в движение". Ако играчите не могат да се справят с някои поставени от вас противници, вместо да ги махате, просто намалете трудността. Така спада рискът да бъдете критикувани, че приключението ви е небалансирано. Освен тези шест функции DM Client-ът има и **Quickbar**. В него, както и в соловата игра, имате възможност да добавите любими предмети. Тук можете да добавите и стандартни противници и артефакти, които да се пускат на играчите от време на време.

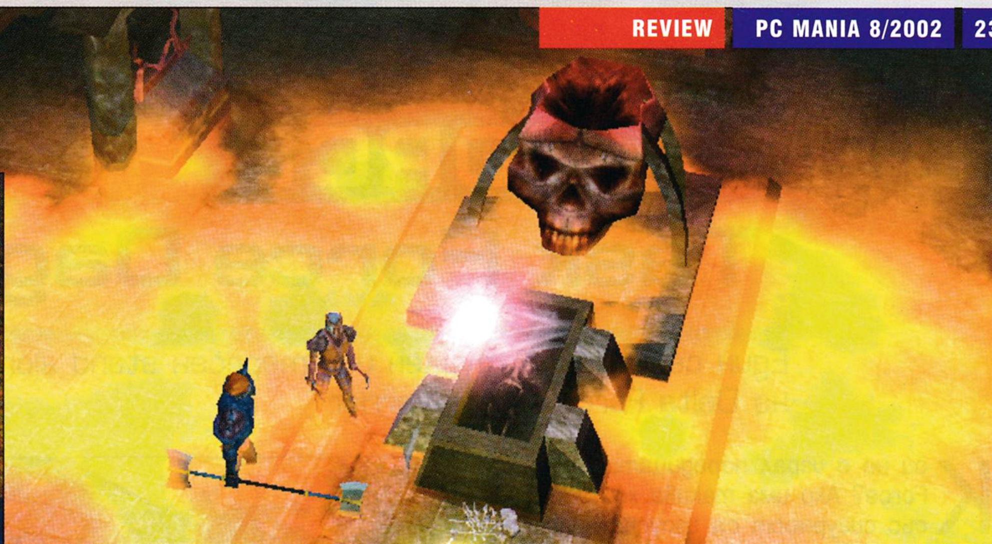
Иначе в играта имате на разположение Quickbar и то не един, а цели три. На всеки един от клавишите от F1 до F12 и същите в комбинация с control и shift можете да сложите по един артефакт или специално умение. Така имате на разположение 36 предмета, с които можете да действате бързо. Не си мислете, че ще ви останат празни слотове – предметите в играта са толкова много, че ще ви се завие свят. Оръжията, броните и т.н. са горе-долу близо до бройката на тези в Diablo 2: LoD.

Aurora

Саундът в играта гарантира реалистично преживяване. Повечето диалози са озвучени много добре, птичките из горите пеят, хората по ули-







циme си говорят и т.н. В графично отношение Neverwinter Nights предлага нещо наистина революционно. Специално разработеният Aurora engine позволява рендването на огромни открити пространства без да натоварва много машината ви. Подчертавам "много", защото на Duron 1000 Mhz с 256 Ram на 1024x768 с 64MB текстура, 4X anti-aliasing и VSync играта ми насичаше леко само при рендването неголеми градове. Aurora енджинът наистина е лек и позволява доста волности. Една от най-яките възможности е Toolkit-ът, които позволява изграждането на огромни модули и приключения без особени усложнения. Единственият по-труден момент е добавянето на скриптове за AI-то на противниците, но той може да бъде избегнат лесно с активното ви участие в контрола над приключението.

Точно този Aurora Toolkit е най-голямата иновация в Neverwinter Nights. С него играта става безкрайна и необятна. С него можете да създавате цели приключения, които да въвлекат в една масивна мултиплейър сесия до 64 играчи и един водещ. С тази възможност хартиените ролеви игри се прехвърлят адекватно на PC-то. За пръв път в компютърна ролева игра се появява възможност както за игра, така и за контрол над събитията.

Според мен Neverwinter nights е заглавието, което ще събере най-много ролеви фенове досега, тъй като съчетава в едно играемостта на Diablo и сложността на истинските ролеви приключения.

Орлин Широв

P.S: В деня на премиерата на Neverwinter Nights по сървърите на играта вече имаше над 3000 играещи online.



DELTA FORCE
Task Force Dagger

Един сериозен, актуален и интересен stand alone mission pack на Delta Force: Land Warrior

Кой не е играл поредицата Delta Force? Ако има такива хора, те със сигурност са изпуснали адски много. Още през мрачните ноемврийски дни на 1998-ма програмистите от Novalogic дадоха своя първи принос за каузата на шутърите от първо лице, вкарвайки в своята нова игра силни елементи на тактическо мислене. До този момент всички останали триизмерни патакламн залагаха предимно на мелетата и бурните престрелки. В Delta Force ударението бе поставено върху дебненето, промъкването и снайперистките умения на играча, защото около деветдесет процента от битките се водеха на огромен открит терен, а повечето точни попадения гарантираха бърз летален изход за жертвата. Естествено, тази първа игра бе последвана от множество продължения, add-on-и и т.н. Днес на наше разположение е един самостоятелен mission pack към Delta Force: Land Warrior и това е отлична новина за всички антитерористично настроени геймъри.

"Талибани, на купона, да взривиме Пентагона..."

Но да оставим настрана грубите шеги и сарказма. Нека бъдем сериозни, тъй като темата го изисква. В момента САЩ се намират във фактическо състояние на война с почти всички терористични групировки по света. Имайки предвид нестабилната обстановка в Централна Азия през последните месеци, програмистите от Novalogic са решили да пресъздадат кризисната ситуация в Афганистан, последвала трагичните събития от 11 септември 2001 година в Ню Йорк и Вашингтон.



Преди намесата на специалните отряди Афганистан е бил почти изцяло под контрола на талибаните. След кампанията от средата на март тази година обаче територията вече не е под контрола на терористите от Ал Кайда. Мисиите на Delta Force: Task Force Dagger пресъздават някои от действителните военни операции на съюза срещу Осама Бен Ладен. Както в предишните части на играта, вие заставате начело на един от специалните екипи и се впускаме в поредица от тайни операции по границите на Пакистан, в Кабул, Кандахар и т.н.

Вашата основна цел е да "омиротворите" територията на Афганистан. Предвид деликатното положение – все пак това са реални събития – авторите са променили имената на участниците, ограничили са насилието и прехвърчането на крайници и, разбира се, са вкарали и по нещо от себе си.

Нека борбата с тероризма да започне сега!

В началото на играта ще бъдете подканени да изберете един от десетте специални отряда, с помощта на който ще се налага да оцелявате във враждебните територии, контролирани от талибани, пущуни, муджихидини, узбеки, таджики и всякакви подобни главорези. На ваше разположение са ударни части на ЦРУ, зелените барети, тюлените, 75-ти рейнджърски полк, австралийският, канадският и британският елитни отряди... Естествено, накъде без Delta Force. Така че поемаме управлението на лидер, ръководещ група от въоръжени до зъби мъжаги. Освен че се различават на външен вид, всеки един от екипите ще трябва да допринесе по свой собствен начин за уникалното преминаване през отделните мисии. Все пак всички те са взели и продължават да взимат дейно участие във военните мисии, разиграващи се на територията на Централна Азия.

Новите екстри в Task Force Dagger

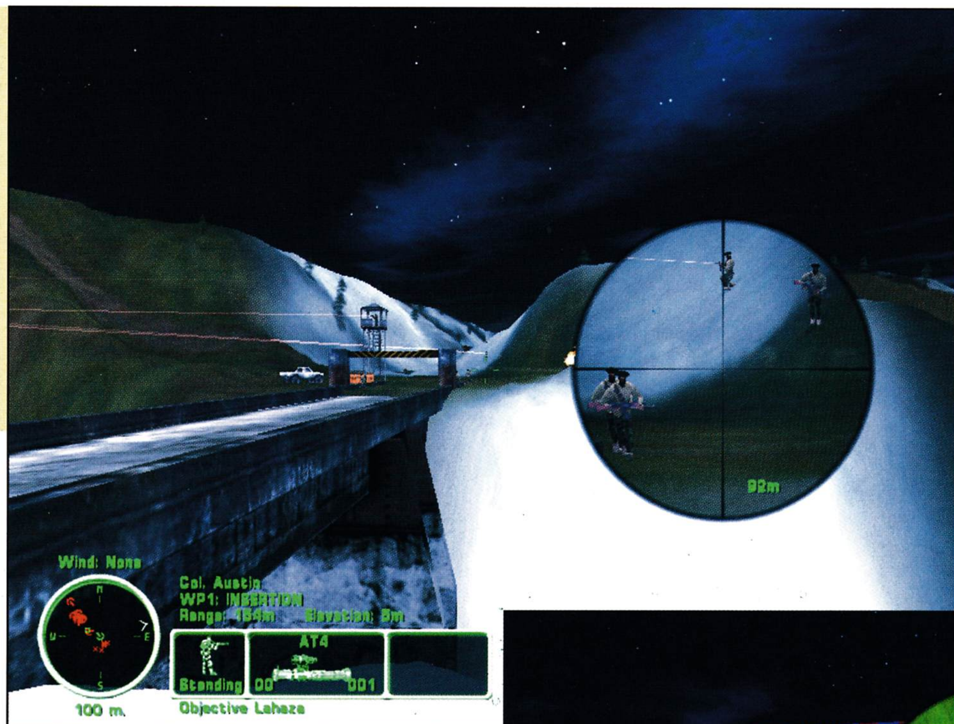
Много от операциите на Съединените Щати в Централна Азия са осъществявани благодарение на намеса от въздуха и по-точно чрез бомбардиране на определени обекти. Това е и един от новите елементи в Delta Force: Task Force Dagger. С помощта на едно кликване ще можете да давате нареждания за масивни унищожителни въздушни нападения над избрани цели, а ударите се осъществяват от самолети F-18. Това нововъведение е настина ценно и не на последно място – ефектно анимирано.

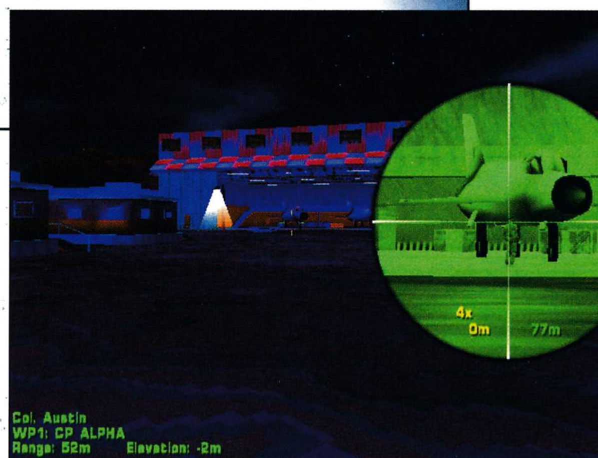
Друга приятна новост в играта е възможността да скаутвате територията пред вас и да научавате подробности за вашия противник. По този начин ви се удава възможност

TACTICAL SHOOTER

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Novalogic
сайт	www.novalogic.com/games/DFTFD
хардуер	P 500 MHz, 64 MB RAM, 3D Card
софтуер	WinAll, DirectX 8.1

PC CD ROM
1 CD





внимателно да планирате действията си, за да не се окажете в един момент с куршум в главата. Изследването става благодарение на автоматично управляеми летящи приспособления, пресъздадени под формата на свободно движеща се камера над терена, който искате да шпионирате. Може би става дума за разузнавателни самолети U-2, а може би не. Кой знае... Но без съмнение екстрата ви дава доста голямо преимущество в нападение. Използвайки умело тази функция, вероятността да попаднете в засада или в неизгодно положение за атака се свежда до минимум.

Къде и с какво ще се млатите

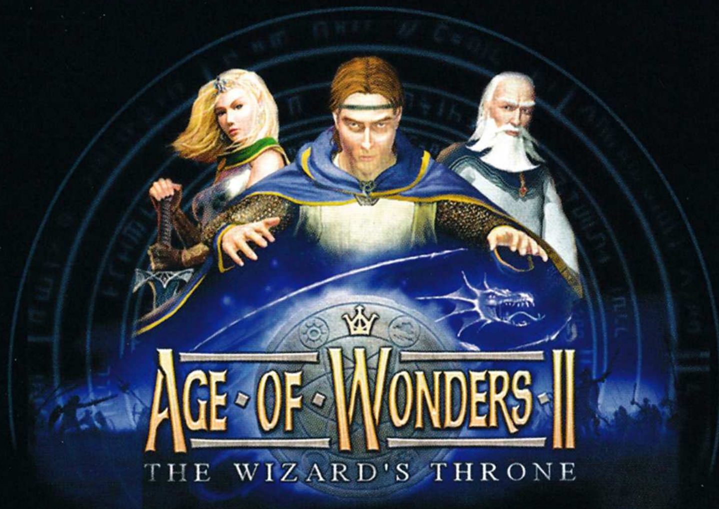
Task Force Dagger предлага арсенал от цели трийсет оръжия, повечето от които са съвсем нови. Измежду тях са карабината Diemaco C8, пушките M60, M60E3, снайперите M24, M40A3, AW и още много други. Двадесет и петте мисии, в които ще се наложи да приложите пуцалата, са разнообразни (имайки предвид, че са действителни) и доста сложни. Те се развиват на територията на реално съществуващи местности из Афганистан. Така например ще трябва да изравните със земята въздушна база в Кандахар, да асистирате в нападенията срещу щаб-квартира в Харакат, да атакуваме сгради с химически оръжия в Абу Кабаб и т.н. Всеки, който е следил отблизо антитерористичните операции на янките, ще бъде приятно изненадан от факта, че може да попадне на мисия, която е била показвана и коментирана по телевизията.

В графично отношение Task Force Dagger е почти непроменен. Играта ползва енджина на Land Warrior, който е леко оптимизиран за нуждите на новия Delta Force. Не можем да очакваме кой знае какви промени в това отношение, тъй като все още става дума за mission pack. Въпреки това графиката е в крак с времето. С нейна помощ дори можете почти да усетите напрежението, което лъха от задушния летен въздух в пустинята. В мултиплейър ще можете да се помлатите на десет нови карти, играейки на DeathMatch, Capture-the-Flag и King of the Hill. Без никакво съмнение мрежовата игра е най-интересната част от подобен тип заглавия.

Тероризмът и комерсиализмът

Терористичните нападения в последно време май не са само наболял проблем. Те, така да се каже, явно са излезли на мода сред геймдизайнерите. Все повече и повече игри се опитват да експлоатират темата по един или друг начин и с една единствена цел – комерсиализъм. Не са малко и тези, които са се провалили в пресъздаването на военните операции. След 11 септември обаче истинският дъжд от "патриотични игри" (разбирай потенциални издънки) тепърва предстои. За щастие Delta Force: Task Force Dagger умело успява да поднесе събитията, които не само че са действителни, но и силно актуални. Операцията в Афганистан приключи буквално преди около три месеца. Казано с други думи: това е поредният качествен тактически триизмерен шутър, създаден от Novalogic. Препоръчвам го силно на всички антитерористично настроени типове и американофили.

Асен Георгиев



Вземете малко елементи от Civilization, примесете ги с Heroes of Might and Magic и ги разбъркайте обилно с ръждивата атмосфера на Master of Magic. Ще получите Age of Wonders II...

Age of Wonders II е едно приятно и свежо събитие за жанра на походовите стратегии. Играта, сама по себе си, не е кой знае колко революционна, но фактът, че успява да обедини най-интересното от няколко различни хитови заглавия и да го оформи така, че да създаде неповторима фентъзи-атмосфера, е повече от похвален. Първата част не успя да се наложи убедително на пазара и дори остана незабелязана. Но нейното продължение има потенциал да поразклати и без това леко нестабилния трон на Heroes of Might and Magic IV. Да видим дали това наистина ще се случи...

Събуди се, Мерлин, събуди се...

Четирите елемента на природата се обединяват срещу хората и ги поставят на колене. Бурни морета заливат половината от човешкото кралство, а земята поглъща останалото. Мощни урагани помитат стотици постройки, а огънят довършва и малкото оцелели. Водачът на човеците, младият магьосник Мерлин, е изоставен от своите съюзници. Той все пак успява да избяга от този погром и се отправя на дълго и опасно пътешествие. Подпомогнат от незнайния маг Гейбриъл, той ще се опита да възвърне славата на своя народ. За тази цел обаче ще се наложи да потисне временно желанието си за отмъщение, да опознае силата на всяка една от магическите сфери, да се впусне в свирепа битка за надмощие и, ако има късмет, да се възкачи на вечния Трон на магьосника.

Като цяло сюжетът на Age of Wonders II не може да се нарече върхово умотворение. В днешно време е трудно да се попадне на нещо нечувано и невиждано поради простата причина, че геймърската индустрия в деветдесет процента от случаите започва да го закъсва по отношение на фабулата в игрите. Тогава какво превръща Age of Wonders II в толкова привлекателно заглавие? На първо място разнообразието и уникалността на расите, магиите и единиците, а след това - увлекателният геймплей. Предупреждавам ви, няма да видите нещо кой знае колко различно от Civilization, Heroes of Might and Magic или Master of Magic. Не очаквайте да попаднете и на култова находка, която да постави в нови измерения жанра на походовите стратегии. Age of Wonders II е тук, просто за да предложи коктейл от най-доброто, излизало досега. И според мен наистина успява.

Години на чудесата

Основният персонаж в кампанията е Мерлин, а мисиите ще ви направят съпричастни към бавното му и мъчително посвещаване в изкуството на магията. Сферите, които той трябва да овладее, са седем на брой - огън, вода, въздух, земя, живот, смърт и космос. Още в самото начало ще ви се удаде възможност да индивидуализирате своя маг, избирайки неговите три специални умения. Те се отразяват на количеството от злато, което постъпва в хазната ви, на развитието на градовете, на опита, който трупате след всяка битка и т.н. Интересното в случая е, че ще трябва да изберете две положителни и една отрицателна характеристика (която ще ви оказва лошо влияние през цялото време). В хода на играта вашият магьосник може да изучава нови умения и да ъпгрейдва съществуващите като по този начин се превръща в безмилостна машина за произвеждане на заклинания.

Магьосническата обител

Главна роля в Age of Wonders II играят магьосническите кули, които можете да издигате във всеки град. Те са основната обител на вашия маг и мястото, откъдето той мята своите заклинания. Всяка кула разширява радиуса на влияние, в който имате възможност да правите

TURN BASED STRATEGY

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Triumph/God Games
сайт	http://aow2.godgames.com
хардуер	Pentium 300 MHz, 64 MB RAM
софтуер	Win 98/ME/XP/2000, DirectX 8.1

PC CD ROM 1 CD





магии. За да има ефект от нея обаче, заклинателят трябва да се намира вътре. Мерлин може и да блуждае из картата, придружен от група единици, но е много по-полезен за вашата кауза, когато се намира именно в кулата. Така той прилага магиите си във всяка битка, която се случва на негова територия, без да се налага да участва пряко в нея.

Друг основен елемент от геймплея на играта са различните типове герои, които от време на време изникват в някой град, живо ентусиазирани да се присъединят към вашата кауза срещу съответната сума пари. Те водят армията и могат да се екипират с артефакти, които откриват по пътя си. След всяка битка лидерите трупат опит, имат възможност да покачат нападателните и защитните си статистики или да изучат специално умение (различно от тези на магьосниците). Герои се извикват и с помощта на специална магия.

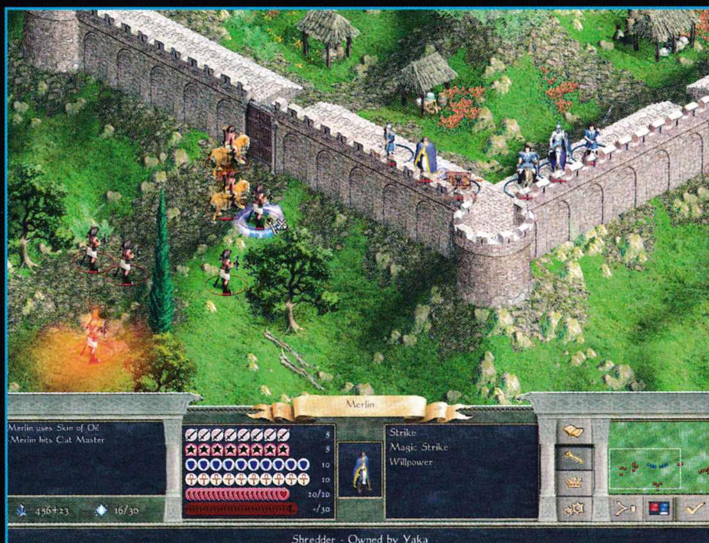
Разрастване на империята

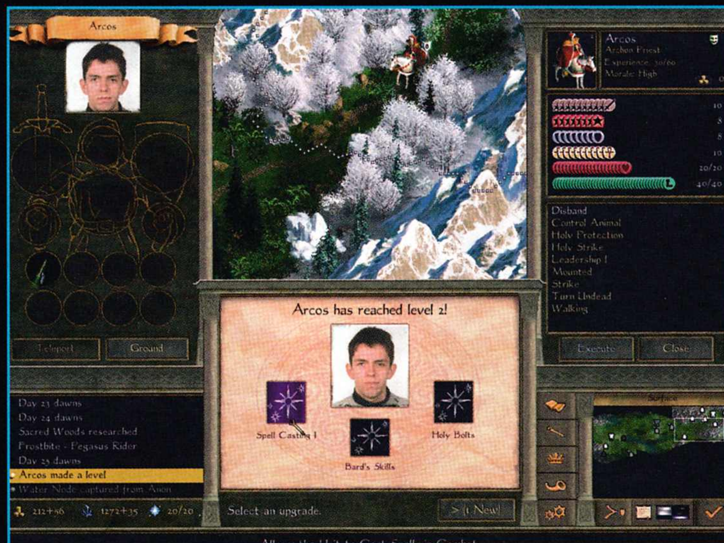
Развитието на градовете в Age of Wonders II е до голяма степен идентично с това в Civilization. Изграждането на всяка постройка и единица отнема по определен брой ходове, а строежът ѝ винаги може да се пришпори с цената на няколко жертви в редиците на работната сила и сума в злато. С течение на времето градовете се разрастват, населението им става многочислено, а приходите ви от двата ресурса - злато и мана - набъбват все повече и повече. Както и в играта на Сид Мейър, ще трябва да обръщате внимание на това дали народът ви е доволен, за да не се стига до нежелани последствия. Вместо науки ще изследвате множество нови и адски разнообразни магии за нуждите на своя вълшебник.

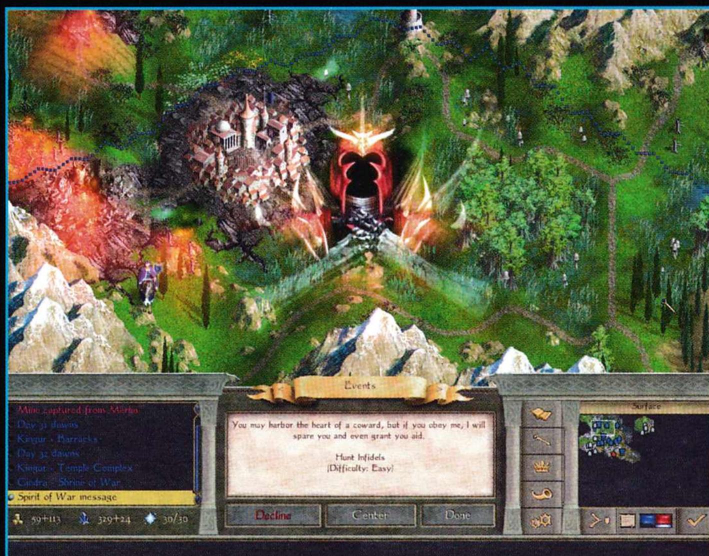
В пътя си към Трона на магьосника, можете да бъдете подкрепяни и от могъщи божества. Те ви даряват с различни екстри, стига да сте построили техния храм и да изпълнявате поръченията им. Така например богът на войната превръща всяка новоизлюпила се единица във ветеран, а богът на природата ускорява разрастването на градовете. Тежко ви и горко ви обаче, ако измените на някое от тези божества.

Жителите на магическата земя

Расите в света на Age of Wonders II са цели дванадесет вида - хора, орки, елфи, дракониани, джуджета, полуръстове, немъртви, тъмни елфи, архони и др. Особено интересна и новаторска е идеята градовете да могат да мигрират по ваше желание от едни същества към дру-







ги. Всяка раса разполага с голям набор от специфични единици, въоръжени с куп умения, които могат да се прилагат лесно и безпроблемно в битките. За пример ще дам един съвсем обикновен юнит - пирата, който, освен че може да плува и да се сражава с меч, има възможност да стреля с пистолет и да издава боен вик, който обърква врага и го кара да атакува своите единици. За съжаление обаче нямате възможност да владеете неограничено количество войска - в зависимост от развитието си всеки град поддържа определен брой бойни единици.

Докопвайки се до някоя неутрална постройка или град, имате възможността да ги сривате със земята. С подобни действия оказвате пряко влияние върху приходите на опонента си и можете да го изолирате от достъп до ресурси. Това обаче не е чак толкова фатално, тъй като може да построите каравана, която да възстанови разрушената постройка, след което да изчезне завинаги. Останалите функции на тази единица са строежът на пътища и основаването на нови градове.

Изкуственият интелект

не е за подценяване и всяко губене на време от ваша страна ви обрича на загуба. Играта представлява сериозно предизвикателство дори и на средното ниво на трудност. Трябва да действате бързо и настъпателно и да се опитвате да притискате врага. В противен случай ще се наложи да се простите с магьосничеството като професия. За да увеличите шансовете си за оцеляване, имате възможност да водите и дипломатически преговори с опонентите си, да си менкате злато, мана, артефакти, неутрални сгради, да сключвате примирия и т.н.

Age of Wonders II предлага и други дребни екстри като например два начина за протичане на един ход - класическия и симултативен или едновременен, където всички играчи извършват движенията в един и същ момент. Във втория случай дребна и незначителна роля играе и скоростта, с която ще преместите своята единица, но пък, от друга страна, не се налага да изчаквате хода на всички. Тази идея е доста ефективно приложима в мултиплейър. Заглавието предлага мрежова игра, позволяваща битка между максимум осем играчи в интернет или LAN. Можете да се включите и в нещо, наподобяващо "горещия стол" в поредицата Heroes и да джиткаме Age of Wonders на един единствен компютър.

Иначе компютърът ръководи битките умело и се възползва максимално от уменията на подчинените си. Сраженията се водят в стила на Heroes of Might and Magic и не предлагат нещо твърде иновативно.

Изометричната графика е красива, а терените са шарени, разнообразни и населени с живот. Визията обаче не може да се сравнява с тази на Heroes IV. Единиците са малко дребнички и трудно могат да се разгледат по-обстойно и да се видят в детайли. Но каквото и да правите,

за Бога, братя, не zoom-вайте!

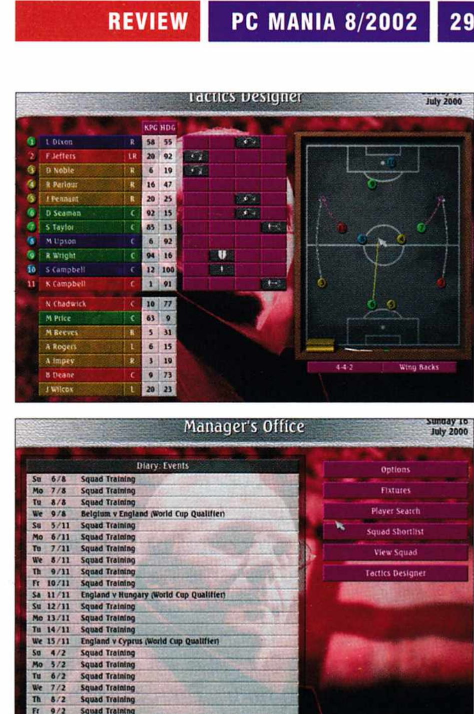
В противен случай рискувате да станете свидетели на адски грозни и размазани обекти. Нямам ни най-малка представа защо авторите са решили да включат подобна опция, тъй като тя не предлага нищо хубаво, а единствено успява да демонстрира лошото качество на енджина. Въпреки това специалните ефекти на по-мощните магии могат направо да ви замаят. Според мен графиката заслужава по-скоро положителна оценка.

Дали Age of Wonders ще успее да привлече на своя страна феновете на походовите стратегии? Има ли шанс срещу Heroes of Might and Magic IV и може ли да постигне изненадващия успех на Disciples II, попадайки в групата на хитовите заглавия? Аз си мисля, че играта притежава необходимите качества за всички тези неща. А дали ще се окажа прав - само времето ще покаже. Дотогава не ви остава нищо друго, освен да пробвате Age of Wonders II и да се убедите собственоръчно в нейните качества. Тя е една потенциална заплаха за вашия нормален сън. Особено сега, в безгрижните летни ваканционни дни и нощи.

Владимир Тодоров

Една игра, посветена на любимия за всички англичани швед

SVEN-GÖRAN ERIKSSON'S WORLD MANAGER



Автентично изглеждащ пъб, София, 21-и юни, 11 часа и нещо. Вратите се отварят. Групичка опечалени английски фенове се отправя бавно в неизвестна посока. За най-голямо съжаление поданиците на кралицата изгубиха четвъртфинала от тима на Бразилия. Трагедията на хората от Албиона бе пълна. Няколко дни по късно. София, съмнително изглеждаща панелка, компютър, малките часове на нощта... Жуженето на захранването потиска психически няколко заблудени комара. На екрана Роналдо и компания позорно губят от отбора на Елизабет II. Срамът на британците е измит. И как става това? Главният виновник е Sven-Goran Eriksson's World Manager. Това е треньорски симулатор, сиреч произведение, в което човек заства на мястото на онези забавни, запотени и понякога гневни люде, подскачащи около резервната скамейка.

The name of the game

В основата си настоящата геймка е посветена на тазгодишното световно. Действието начева преди две лета, тоест по време на квалификациите и по-специално с избора на предварителните групи. Интересното е, че симулаторът не следва точната история на събитията. При желание националните отбори могат да бъдат подредени и по по-свободен начин. Особеният момент, който не трябва да се пропуска, е фактът, че в World Manager влизате в ролята на един доста популярен швед, а отборът, който наставлявате, е този на Англия. Та първата истинска задача, пред която се изправя човек, влизайки под кожата на Eriksson, е подборът на тумбата елитни футболисти. Симулаторът притежава впечатляващ списък от играчи, побиращ се на 84 листа. Всички те са реални и са комплектовани с пълен набор характеристики. Ако изборът на групата бъде достатъчно внимателен, може да си осигурите един наистина летящ старт.

На живо от град X

По принцип събитията (да се разбира мачове) започват няколко дни преди съответния сблъсък. Предоставените допълнителни часове са посветени на тренировки. Хубавото на това своеобразно протакане е, че треньорът може да проследи състоянието на всичките избрани футболисти, както и да размисли сериозно относно тактическите си схеми. В геймката има заложени няколко фиксирани варианта на игра, но всеки е в правото си, пък и има възможност, да прави всевъзможни вариации. По време на срещите треньорът има ограничен контрол върху случващото се на терена — в негова власт влизат единствено смените и евентуалните промени в тактиката, които се задават между двете полувремена.

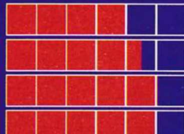
Самите мачове не представляват кой знае какво зрелище. Играчите определено се движат сковано и от време на време извършват някакви твърде нереални действия. Единствените по-впечатляващи детайли са техните сенки. Поне времето, за което се играе, е ускорено — един мач с всичките му смени и спирания отнема не повече от десетина минути.

Всъщност, като изключим няколко малки подробности, можем да кажем, че World Manager е хубава игра. Основата ѝ е страхотна: човек наистина би се почувствал в ролята на истински треньор, което, колкото и невероятно да прозвучи, си е наистина забавно. Особено ако решите да си направите гавра и пуснете пет класически вратари в нападение, а оставите Оуен да охранява гол линията.

Сергей Ганчев

FOOTBALL MANAGER

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Ubi Soft / Anco Software
сайт	http://www.anco.co.uk
хардуер	Pentium 300 MHz, 64 MB RAM
софтуер	WinAll, DirectX 8.0



1 CD

Syberia

Невероятна графика, перфектен геймплей и история...



Syberia определено не е просто поредният куест. Това е една уникална игра. Не казвам, разбира се, че няма по-добри или нещо подобно, но ако си падате по такъв тип приключения, не бива да изпускате това заглавие. Най-интересното нещо в новото творение на Microids е, че е нестандартно. Действието се развива в наши дни. На пръв поглед няма никакви фантасмагории или предпоставки в играта да се случи кой знае какво. Вторият поглед обаче вероятно ще ви заслепи...

Поемате ролята на Кейт Уокър. Тя е американски адвокат, изпратен в европейското градче Валедилейн, за да подпише договор за прехвърлянето на местна фабрика на името на свои клиенти. Когато пристига обаче, тя се сблъсква с първата изненада – Анна Воралберг, собственичката на фабриката за механични играчки, внезапно е починала. Оказва се също, че брат ѝ Ханс, за когото се смята, че е умрял на осемнайсет, все още е жив и се намира далеч от Валедилейн. И тъй като той се явява наследник на фабриката, не можете да осъществите сделката без неговия подпис.

Едва ли сте настръхнали от вълнение при прочита на тази кратка интродукция. Но, предполагам, сами сте се досетили, че възторгът ми се крепи на нещо повече от това. Тръгвайки да търсите Ханс, попадате на множество загадки, които са изключително интересни. Същевременно започвате да разкривате истината за Ханс, за неговото изчезване, за погребението му. Не ще ви кажа повече подробности за историята, защото иначе бих обезсмислила прекрасното пътуване, което ви предстои. Знайте само, че Ханс – обявяван за луд от едни или за гений – от други, е напуснал Валедилейн на крилете на своята красива детска мечта, която никога не е изоставяла съзнанието му. И макар че хората обикновено виждат бедите, които това му докарва, той пренебрегва всички несгоди и се е отдал на своя живот-приключение.



The World Capital of Mechanical Toys

Let yourself be transported by the magnificent landscape surrounding Valadilene, a small charming town tucked away in the Alps, and by Voralberg Manufacturing, whose exceptional savoir-faire in the specialized world of luxury mechanical toys and automatons, is at the root of Valadilene's reputation around the world.

For 800 years, the Voralberg family has passed its knowledge from generation to generation, perfecting the art of that particular branch of clock making that breathes life into the complex network of cogs and spindles that make up automatons.

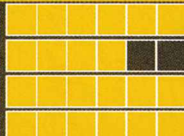
Its creative wonders once defied belief and drew the admiration of young and old alike. People would come from across Europe for a chance to vie for the right to own one of these fantastic toys.





Unequalled savoir-faire

At the heart of a mechanical automaton is its motor. A series of spindles are set in motion to music via a set of cogs. Attached to the spindles are cams that are shaped in the image of the music. In turn they command a series of rods, which control the gestures of the toy at their tips.



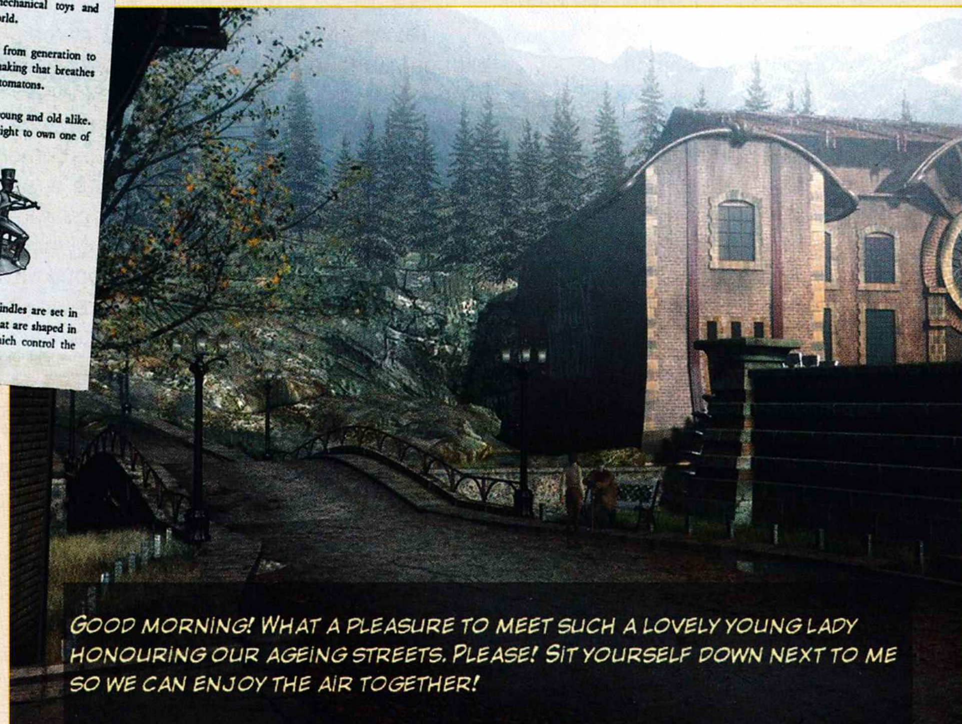
Освен историята, която на практика така и не ви разказах, не мога да не отбележа забележителната

атмосфера на играта

която ще можете да усетите, посещавайки няколко различни места.

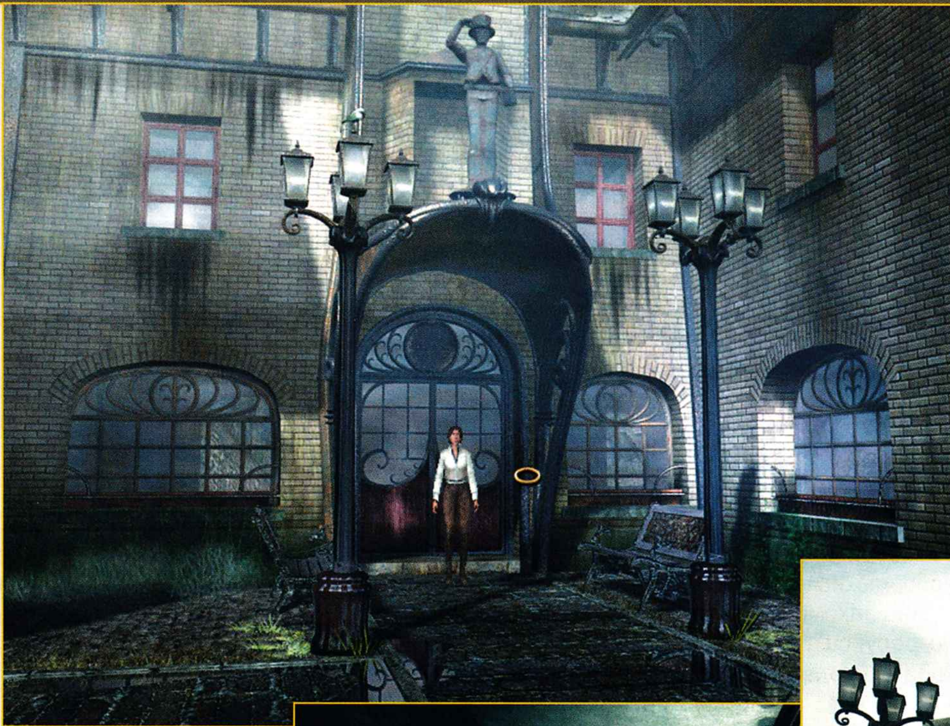
На първо място това е Валедилейн. Малко провинциално градче. Някак пусто и задушаващо. Тясно за големи мечти и амбиции. Ограничаващо с традициите си. Хората, поне привидно, не се интересуват от това, което се случва там. А на пръв поглед и нищо не се случва. Всички тук почитат фабриката за механични играчки, която е и основната атракция на градчето. Тя е забележителна с така наречените аутоматони – механични кукли, които могат да разсъждават.

Следващата ви спирка е Барокщад. Тук се натъквате на шайка изкуфели ректори, които се изказват по всички важни или, както е в повечето случаи, маловажни въпроси, на които се отдава по-голяма значимост, отколкото заслужават. Общо взето ще ста-



ADVENTURE	
графика	■■■■■■
звук	■■■■□□
геймплей	■■■■■■
общо	■■■■■■
издател	Microids
сайт	http://www.syberia.info
хардуер	P 450 MHz, 64 MB RAM, 16 MB 3D Video
софтуер	Windows 98/XP, DirectX

PC CD ROM
2 CD



на една глупава детска мечта, на един инцидент, претърпян много-много отдавна. Дали обаче не са по-слепи онези, които са предпочели да загърбят мечтите си?

Главната героиня Кейт изобщо няма възможност да си размишлява сладко-сладко, както правихме ние досега. Нейният бос постоянно я притиска и напомня за малкото време, с което разполагат, и за проблемите, които може да създаде на кариерата ѝ, ако се издъни. Дан – нейното гадже-въздухар, е градски глезльо, който постоянно ѝ досажда с лъжи, че му липсва. Майка ѝ пък непрекъснато





ва дума все за неща, които имат нещо общо с местния университет по палеонтология.

Комколзград е най-мрачното кътче, което ще посетите. Забравеният копнеж за живина е погребан дълбоко под огромните ръждясали машини. Всичко е пропито с безнадеждност. Тук ще се сблъскате с уродливата и неприемлива форма на мечтателството – крайният фанатизъм.

Но нека не забравяме и Аралбад – спокойно и красиво място, сковано във вечен лед, дълбоко под който може би все още е запазен споменът за величие, красота, жажда за живот...

Играта е запомняща се и в графично отношение. Трябва да призная, че като любител на куестовете отдавна не бях срещала едновременно "умна" и "красива" геймка. В случая обаче всичко е изпипано до най-дребничкия детайл. Вярно е, че по-голямата част от играта се състои от статични декори, което улеснява нещата, но също така е факт, че

В сравнение с други куестове всичко е много по-живо

От време на време прелитат птици, тук-там за украса има и някое кратко филмче – например приветстваща ви механична кукла над входа на хотела във Валедилейн. Освен това водата навсякъде се движи. Отраженията са реалистични, макар и на места водната повърхност да е прекалено лъскава. В общия случай не мисля, че ще има от какво да се оплачете. Ако промените нещо, то си остава променено на всички картини. Например задействането на едно огромно водно колело. Дори и на по-отдалечено място, откъдето колелото изглежда едва ли не пиксел в далечината, то се движи и напомня за присъствието си. Както казах, всичко е изшлайфано до най-ситната подробност.

Хубаво е, че авторите не са се увлекли относно трудността на играта.

Всички ситуации са разрешими

и едва ли ще зациклите някъде. Това съвсем не означава, че играта е детска – далеч съм от идеята дори да намекна за подобно нещо. След като я изиграх, ви гарантирам, че Syberia не е правена за невръстни геймъри. Играта ще ви накара да се замислите за неведнъж разчовърквани дилеми за мечтателството и смисъла на живота. Предлага ги по малко по-различен начин – чрез един очарователен механичен свят, в който ще се сблъскате с творенията на един гений, чийто ум може би е роб

звъни по мобилния и я залива със своите пикантни историйки, които са доста далеч от съзнанието на Кейт. Оливия е най-добрата приятелка на нашата героиня, която ужасно съжалява, че е предала приятелството им... И в крайна сметка общото между всички герои е, че усещат постепенната промяна у Кейт. От градско момиченце, свикнало да урежда всичко от офиса, тя се превръща в истинска авантюристка. В края на своето пътешествие преосмисля живота си и... прави един важен избор.

Цялостно играта е създадена в необичаен стил. Съвсем близка до днешната реалност, обаче и някак далечна със странната си атмосфера, която е по-скоро неприветлива, студена и леко мрачна. Сякаш през цялото време усещате влажността на въздуха и чакате предстоящия порой да отмие всичко.

Но каквото и да ви кажа, то би било излишно. Фактите говорят сами – играта още с излизането си печели международни награди за най-добър куест на годината, оценена е по достойнство и от зрителите на "Нощен мист" по телевизия ММ. Изобщо Syberia печели овациите на всички, които са се докоснали до нея, така че не я изпускайте!

Лили Стоилова

GP4 и Джеф Грамонд ще ви убедят, че за излизането на хубавите игри никога не е прекалено късно



GRAND PRIX 4

По някаква неписана традиция игрите за Формула 1 се появяват винаги през лятото в периода юни-юли. Поради тази причина втори пореден брой ще ви занимавам с този вид симулатори. Поводът сега е Grand Prix 4 – класиката на Грамонд. За мотоманиаците Джеф Грамонд е това, което е Кармак за екшън-поклонниците. Но дали той се е справил със задачата да създаде по-добър, по-бърз и по-качествен продукт от предишната версия? Честно казано, останах с отлични впечатления след няколкото седмици, отдадени изцяло на GP 4.

Преди да се посветим по-детайлно на актуалното творение, може би е уместно да спомена нещо и за историята на проекта. Още в началото на 90-години се появи първият Grand Prix, създаден от Грамонд и фирмата Microprose. За времето си той беше най-доброто от най-доброто и най-истинското от най-истинските забавления, посветени на Формула 1. Понякога си задавам въпроса дали носталгията по онези времена е уместна и дали не е просто субективната ми отегченост от случващото се в света на компютърните игри, където (хайде-хайде, всички вече знаем, че топлата вода не са я измислили преди няколко месеца) добре забравеното старо се смесва с нови технологии, които са изключително лакоми на тема нови "хардуерни ресурси". Истина е обаче, че тогава забавлението беше на първа линия, а под "реализъм" се разбираше всичко в лиценза върху имената на трите най-добри отбора – McLaren, Williams и Ferrari. Ако се придържаме към днешното клише и очаквания на играчите, тогавашното Grand Prix си беше направо аркадна залъгалка за лигльовци, които не разбират от аеродинамика и преводни числа на скоростни кутии. Еми може да не сме разбирали, обаче пък се забавлявахме като за световно!

За да не ви отегча безмерно с моите крокодилски сълзи по едни отдавна отминали времена, ще кажа само, че новият GP 4 се връща адски успешно към корените си. Grand Prix 2 от 1996 година и появилият се преди две години Grand Prix 3 издигнаха реализма в култ и го дефинираха като единствен критерий за добра симулация на Формула 1. На практика карането на компютърно симулираните болиди се превърна в задача, която е по възможностите единствено на фанатизирани и отдадени изцяло на този спорт фенове, както и на самите пилоти от Формулата. Известен факт е, че Жак Вилньов обича да прекарва свободното си време пред монитора/телевизора/каквото там има с джойстик/геймпад/волан/клавиатура в ръце и отражение на крайбрежния булевард на Монако в дясното стъкло на очилата му.

Според мен техническото съвършенство само по себе си става скучно. Всички конкурентни продукти залагат на още по-чувствително и пригодено към реалността управление (последен актуален пример е F1 2002 на EA Sports – наличието на волан е строго препоръчително, ако НАИСТИНА искате да печелите). В така описаната ситуация GP 4 е нещо повече от свежа глътка въздух. Това е игра, която предлага всички гореспоменати предимства на съвременния симулатор плюс щедра щипка забавление и улеснения.

Преди да инсталираме GP 4, трябва да сте наясно, че хардуерните изисквания са бая соленички. Както си му е редът при един истински симулатор от последно поколение, графичният ускорител трябва също да е по-нов, за да се справи с тоновете полигони, материализиращи се по екрана под формата на болиди, околни обекти и небесна синева. Но това също е традиция при Джеф Грамонд. Чудя се дали и той получава финансов бонус от производителите на







RACING	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Infogrames
сайт	www.grandprixgames.com
хардуер	Pentium 500 MHz, 128 MB RAM
софтуер	WinAll, DirectX

PC CD ROM
1 CD

хардуер...

Видът на менютата е издържан в актуалния студен технически вид, без шарении и цветови изцепки. Музиката също е "синя" – приятни техно ритми, но от онзи разпускащ вид, който те кара да поглъщаш аперитив след аперитив, без да се замисляш за измеренията на времето и пространството. За съжаление откъм функционалност структурата е била създавана на принципа, че формата е по-важна от удобството. В този смисъл F1 2002 е значително по-лесна и интуитивна за управление, но пък в никакъв случай не и по-красива.

Общото впечатление, което оставя GP 4, е за еволюирал GP 3 с осъвременени системни изисквания. Пак следвайки добрата стара традиция (Грамонд просто остарява), е осигурен лиценз "само" за сезон 2001. Неангажираният наблюдател винаги се чуди какво пък такова огромно значение би имала подобна особеност. По самото управление на колите няма разлика естествено. Става обаче въпрос за състезателите, с които можете да печелите по различните писти. Всеки истински фен ще се възмути, че Мика Хакинен все още пилотира своя Макларън, а Жан Алези не се е отказал от спорта и върти волана на все още нефалиралия тим на Prost.

Наличието или липсата на актуален лиценз обаче може да се разглежда и по друг начин. Става дума за въпроса "И какво от това?". Ако някой ви обяснява, че разликата в управлението на болидите на две различни (качествени) игри като F1 и Grand Prix била феноменална, то той явно ви заблуждава. Ако трябва честно да си признаем – от създаването на автомобилните симулатори досега не се е родила игра, която да предложи нещо чак пък толкова революционно различно от въртене на волан и тактиката газ-спирачка-ляво-дясно. Избирането на степен на трудност е така организирано, че наистина най-сетне и виртуалният пилот, натискащ клавишите само от време на време, ще постигне повече от две победи срещу Шумахер и компания. Улесненията функционират далеч по-добре, отколкото в F1 2002. Нарисуваната с пунктир идеална крива по трасето ще ви позволи да тренирате уменията си и да постигнете успех. Също така обаче е вярно, че идеалната крива не прави идеалния пилот. Дори подкрепяното от компютъра управление в един момент едва ли ще може да удържи аматьорския ви плам да обършете мантинелата. Въпреки всичко карането в GP4 заслужава само суперлативи. Променящите се атмосферни условия са вече стандарт за всички нови представители на автомобилните симулации. В самото начало ми се случи да изляза на мокра писта. И тъй като бях пропуснал да си сменя гумите, приключих гонката още на третия завой – кривата на карането ми приличаше на кандилкане на пиян човек, каращ ролкови кънки. Като стана въпрос за гуми, не мога да пропусна настройките по самия автомобил. Противно на очакванията ми, F1 2002 се оказа далеч по-усложнената и претрупана в това отношение. В този смисъл GP 4 е уцелила правилния коктейл от статистически реалности и забавление. Включената GPPedia дава синтезирана информация за пистите, пилотите, аеродинамичните закони и други дребни факти от Формула 1.

Не мога да скрия удоволствието, което ми достави GP 4. Смело мога да кажа, че за първи път от десет години се чувствах истински "замесен" в действието и не трябваше да се окуражавам с подвиквания: "Ама ти знаеш ли колко е яка графиката и колко са актуални данните за сезон XXXX".

Александър Бойчев



Обикновено повечето хора искат да получат две неща на цената на едно. Е, този път си ги получават...

Ако си мислите, че тази игра има нещо общо с adventure-а "Faust", може и да сте на прав път. Това обаче общо взето се изчерпва със съвпадащите пет букви от заглавието...

Jazz & Faust всъщност е игра на братушките от 1С, известни с това, че локализират продуктите на Microsoft за Русия. Приключението е с привкус на класически куест и ще ви напомни за отминалите славни дни, прекарани с Monkey Island, Quest for Glory & co. И ако те са ви принуждавали да осъмвате със сочни торбички под очите и схванат врат, то бъдете сигурни, че и тази игра не им отстъпва по нищо. С остроумните си диалози и шарена графика тя е просто очарователна.

Уникалното в Jazz & Faust

е, че на практика предлага две игри в едно. Стартирайки приключението, трябва да изберете вашия герой. Всеки от двамата (Jazz & Faust) е много различен и общото между тях е само в жаждата им за приключения и труднопостижимите мечти. За всеки е предвиден отделен път, по който да изиграе играта, който, ако не коренно, то поне достатъчно се различава от другия. И едва ли ще се замислите дали да превъртите Jazz and Faust и с двамата герои. Много ми допадна, че събитията и местата на практика са едни и същи, но всеки от героите си има свой поглед над нещата и решаването на загадките изисква различен начин на мислене. Играейки като единия, дори може да срещнете другия няколко пъти и да му помогнете. Ако искаме де...

Jazz...

Лично на мен повече ми допадна Jazz. Той е печен негодник, зад чийто добри намерения и чаровна усмивка се крие единствено надеждата да ви преметне. Често разчита изцяло на късмета си, на който, естествено, дава тласък с измама. Приятелите му са утайката на обществото, които обаче често се оказват доста полезни. Срещу скромно заплащане, разбира се... Нищо чудно, че Jazz започва играта зад решетките, обвинен контрабанда на вино и без обичания кораб. Там той подслушва разказа на някакъв новопристигнал в града търговец, който се бои от духа на свой починал роднина, на когото е светил маслото заради някакво съкровище. Въпросният странник пристига в града с племенника си и моли властта да го закриля срещу посегателствата на жадното за мъст привидение. Разбира се, веднага му е отказано – той е обявен за луд и изгонен. Малко по-късно в наетата от него вила са намерени два обезглавени трупа и една търкаляща се глава. Е, на това вече му се вика пълна каша.

... & Faust

Доблестен, смел, честен, пращящ от мускули, Faust е олицетворение на до болка познатия благороден герой, който с удоволствие би помогнал на всяка девица в беда. Само че героят май попада на най-неподходящата. Или пък точно обратното ако погледнем на бедите, които си навлича на главата заради нея, откъм добрата им страна – тоест като на приключение, каквото те всъщност са си.

Първоначално Faust е нает от богат и арогантен търговец да го докара в града на борда на своя кораб. Заплащането е впечатляващо и той приема. Това е и единствената причина да откаже превоз на изящната красавица с огнени коси, която се появява с подобна молба, но малко покъсно. След пристигането на кораба в пристанището обаче се оказва, че излизането му в открито море вече е невъзможно. В града е станало двойно убийство и за напускането на неговите предели се изисква специално писмено разрешение.



Залисан в опити да си издейства такъв документ, героят ни с външност а ла Хълк Хоган намира скъпоценен камък, който принадлежи на омайната и тайнствена нимфа, на която е отказал превоз. Това му дава надежда, че ще все пак ще я види отново...

Интересното в случая е, че това, което на пръв поглед са две различни истории, в крайна сметка се препли-

ADVENTURE

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Saturn Plus / 1C
сайт	http://www.jazzandfaust.com
хардуер	Pentium 266 MHz, 32 MB RAM
софтуер	Windows 95/98/XP, DirectX 8



2 CD



та и обединява в един общ увлекателен разказ. Това обаче също е привидно. Ако изиграете Jazz and Faust и с двамата герои, ще разберете, че абсолютно всички ключови моменти в играта съвпадат. Просто на събитията е погледнато от два различни ъгъла и съответно различни части от историята се разкриват по различно време за всеки от двамата герои. Ако като мен решите да играете две паралелни игри с Jazz и Faust и периодично да зареждате всяка от тях, за да ги поддържате в един и същи стадий на развитие, ще видите колко интересно се оказва да следите събитията едновременно от две гледни точки...



Свят да видим

Световете, които ще имате щастието да разгледате, са три. Почти навсякъде ще имате и изкушаващата възможност да бъдете убит, ограбен или превърнат в роб. Но хайде стига сме мечтали...

Първото място в списъка на героите ни предлага изобилие от нажежен пясък, кервани, търговци, роби, погребани градове и духове... Просто ръчичките да те засърбят! Щом пресечете морето, ще се озовете в малко спретнато пристанищно градче, бъкано с пияници, моряци и търговци. Основното нещо, което ще ви е от полза да си припомните тук, е, че приятелите са си приятели, но сиренето е с пари. Всички се радват да ви видят, ако само им носите злато или поне бутилка вино. Денем може би няма кой знае какви забавления, но щом падне мрак, всички се втурват към кръчмата, което ще рече, че и ние не трябва оставаме по-назад.

Последното местенце, което ви чака, е остров, разположен между двата предишни свята. Той е на кръстопътя между тях и в него често се отбиват много търговци. Културата му, както си му е редът, е приела по нещичко от всичко и представлява един пъстър и цветен коктейл.

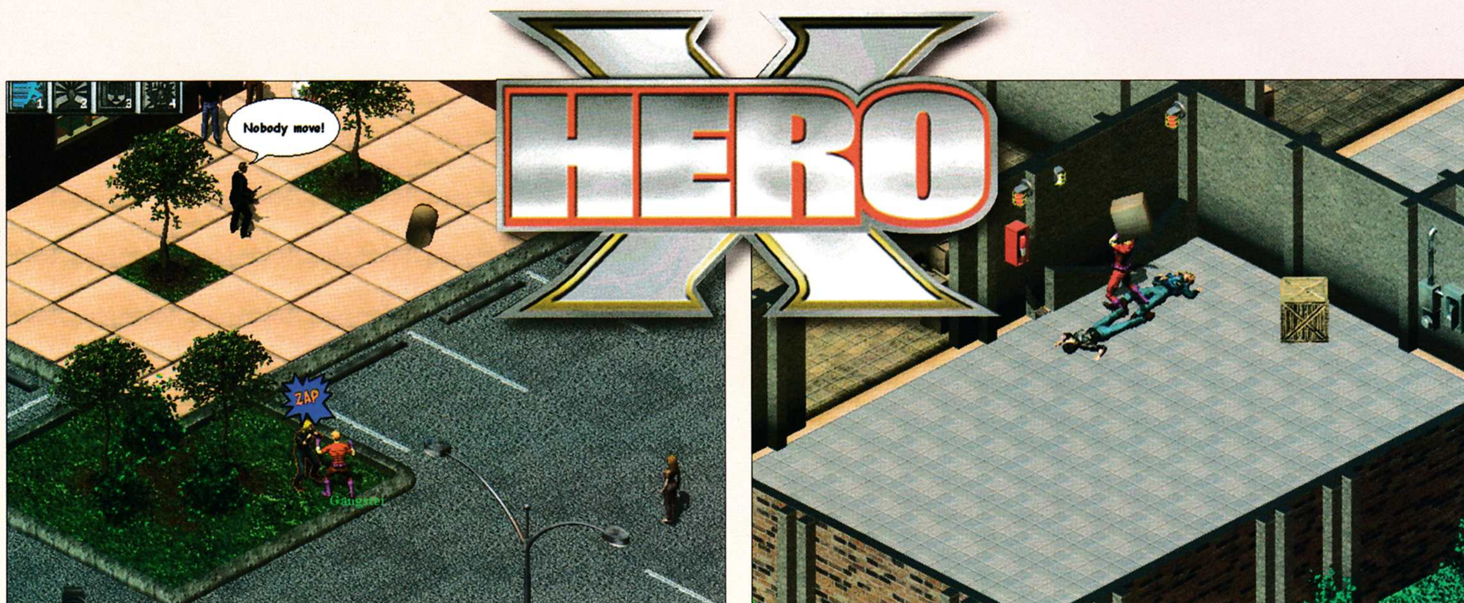
Местата, които ще посетите, са общо около 80. Предлагат среща с около 60 персонажа. Ситуацията е разнообразена и покрай смяната на деня и нощта. Ще можете да извършвате определени действия само в точно фиксиран момент на денонощието...

Този път наистина нямам какво да допълня в заключение. Ако сте си падали по вече поостарелите куестове, няма начин да не се изкефите максимално и на тази игра. Тя предлага не само всичко, което винаги сте харесали в приключенския жанр, но и красива осъвременена графика, гарнирана с различни специални ефекти, и оригинална и интересна история, за чиято развръзка само можете да гадаете в началото. Просто не бива да я пропускате!

Лили Стоилова



Надплатформена геймка за супергерои, чиито качества са доста спорни



Както изглежда, лято'2002 ще мине под знака на нашествието на класическите комиксови герои във всички сфери на забавлението. След появата на Spider-Man под формата на игра преди малко повече от месец, а от началото на юли — и като филмов супергерой, след завръщането на Star Wars-сагата по киноекраните и компютърните монитори, време е за Hero X. Супергероят X е издържан в стила на класическите американски комикси, които за момента май не могат да се похвалят с многочислен и френетично верен фенклуб в България. Съвсем естествено, в този контекст трябва да се разглежда и насочеността на играта най-вече към американския пазар. Резултатът обаче е по-скоро среден и добрата идея като че ли е донякъде опорочена от слабата техническа реализация. Въпреки всичко Hero X притежава чара на класическото аркадно заглавие, нямащо излишни претенции по отношение на рафинирания изкуствен интелект или качеството на визията. Истинската сила на подобен род творения е в

увлекателната история

и тоновете гадини за изтрепване.

Убеден съм, че оценките и прегледите на Hero X в чуждоезичната (неамериканска) преса ще бъдат по-скоро негативни и критични. Причините за това могат да се търсят единствено и само в недотам съвършения графичен енджин, който се справя горе-долу със задачата си да подрежда няколкото тона пиксели в смислени фигурки. Вярно е обаче, че в същите тези медии Hooligans — една сравнително забавна екшън-игра отпреди няколко месеца, отново беше посрещната на нож. На фона на очевидни блокбъстъри като GTA 3 или Warcraft 3 новата игра сякаш наистина няма шанс за нещо повече от достойно присъствие в медийното пространство и 15 минути слава.

Това е незаслужена съдба. Особено с оглед на истински увлекателната история за супергероите, организацията A.S.H.A. и града Малоград (позволих си превод на името Smalltown, за да запази играта на думи). Главният герой се нарича X тъкмо заради това, защото позволява на вас, обикновения геймър, да влезете под кожата на неуловим суперагент, притежаващ уникални способности като рентгеново виждане, супер сила или пък способност за защита срещу куршуми.

Първите впечатления от Hero X със сигурност са разочароващи. Менюта без особена идея, леко еднообразна музика в стила MIDI-таблички и игри отпреди десет години. Преравянето на менютата подсказва и следващата причина за тези несъвършенства. Липсата на опция за настройка на разделителната способност, както и някои други малки скрити, благи "мизерийки", издават надплатформеността на Hero X. Казано с думи прости, в случая става въпрос за игра, която е

предназначена за всякакви устройства

включващо и любимите на всички конзоли. Подобна постъпка е лесно обяснима с оглед на целевата група — преди всичко хлапета, които би трябвало да бъдат подтикнати да потърсят някой стар хартиен комикс. Похвално, но обричащо на провал, имайки предвид разнообразието от други подобни заглавия, което ни залива напоследък.

Историята на супергероя, изпратен от организацията A.S.H.A. (American Super Heroes Association, явно кръстена така под влияние на принципа, че "всичко хубаво, велико и знаменито на този свят е американско") е достатъчно забавна за комикс. Задачата му е да защитава гражданите на Малоград от злосторници, злодеи и бандити, които нарушават спокойствието на иначе спокойното населено място. За по-



ACTION ADVENTURE



1 CD

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Infogrames
сайт	http://us.infogrames.com/
хардуер	Pentium 300 MHz, 64 MB RAM
софтуер	WinAll, DirectX 8.1









напредналите, сиреч порасналите, някои стилови решения вероятно биха се сторили по-скоро повърхностни и нуждаещи се от своя по-добър аналог в лицето на класики като Супермен или Инспектор Гаджет. Историята е предадена със статични картинки, подобно на онези комикси в Max Payne. Естествено, кръв тук по-скоро липсва. Самата фабула се заплита все повече с напредването в мисиите, тоест покрай спасяването на обикновени жители или решаването на общочовешки драми от скромната ви персона.

Hero X на практика е жанров хибрид, съдържащ в себе си белези както на класическия адвенчър, така и на екшън и RPG. Най-забавното нещо около героя е първоначалната му конфигурация. При нея можете да изберете пол (хайде, мъжкари такива), облекло, име и най-вече специални способности. Уменията са най-важният белег, който отличава супергероя от обикновения герой или пък от простичкия човечец, който обитава апартамента срещу вашия в панелната ви кооперация. Тези способности надхвърлят бройката 50, като сред тях са невидимост, суперсила, огнена и ледена защита, способност за използване на предмети, възможност за повдигане на големи тежести, рентгеново зрение и т.н.

Самото действие в Hero X се развива върху картата на Малоград. За да достигнете района на някоя мисия, избирате "петно" на картата, след което отивате там и извършвате необходимите действия. Лично за мен тази система за управление беше по-скоро несъвършена. Липсва ми линеен преход в един голям свят, подобно на този в игри от типа на Diablo например. Изометричният поглед върху картата дава известна обозримост, но в никакъв случай не е най-доброто, което сме виждали.

Ако се абстрахираме от средната графика, остава забавлението от млатенето на гадовете и бандитите. Когато ги налагате, около главите ви излизат малки балончета с реплики от типа на "прас", "джуф" или "шуут". Като цяло

противниците не са особено трудни

Единственото, което се очаква от вас, е да ги налагате здраво по главата, кликайки с... мишката. За да успеете да постигнете по-голям напредък в Hero X, се нуждаете и от известна доза сръчност. Така например първото по-сериозно препятствие ще бъде заложена бомба, която трябва да обезвредите до една минута, защото в противен случай невинна жертва ще гушне букета. Условие за успех — пъргави пръсти....

По отношение на звуковото оформление мога само да кажа, че единственото качествено озвучено нещо са самите удари и битки. Липсват обаче разговори между отделните персонажи, музиката се изчерпва след третото прослушване, а шумове от окръжаващата среда на практика няма.

Въпреки това Hero X е в известен смисъл забавна. Определено приятна, тази игра заслужава своите 15 минути геймене, но... за повече ще трябва наистина да харесвате комикси.

Александър Бойчев

ZANZARAH: THE HIDDEN PORTAL

Малки пърхащи крилца, магически пръчици... Обичате ли феички?

В центъра на Zanzarah: The Hidden Portal са феичките и духовете във всички свои причудливи форми. Магията е движещата сила на това приключение, а легендите и предсказанията са пътеводител на героинята, която управляваме. Това е красивата и неумираща приказка за борбата между доброто и злото, която всички експлоатират колкото могат повече...

Авторите признават, че са черпили вдъхновение от The Good Fairies, Bad Fairies на Brian Froud (The Dark Crystal и Labyrinth). Някои критици пък оприличават играта на The Longest Journey...

Аз обаче мисля, че тя си има свой чар и

история

подобна на много познати ни филми, книги и игри, но и с определена доза индивидуалност.

Някога хората и приказните същества живеели в хармония. Трите свята – астралният, приказният и човешкият – били свързани чрез портали и всеки можел да пътува свободно през тях. Сега никой не си спомня тези времена. Чудатите създания, останали само в легендите, били прокудени от човешкото суеверие и страх.

Едва на 18 години, Ейми е въвлечена в едно невероятно приключение. Тя е депресирана лондонска тийнейджърка, потънала в разочарование от последния си рожден ден, която е решила да се заключи в стаята си. Внезапно чува шум. Оглежда се. Открива ковчеже с магическа руна. Чрез нея се пренася в Zanzarah – мястото, където легендите са още живи...

Zanzarah е

поредната хибридна игра

Новото тук е, че макар и да не предлага никакви кой знае какви иновации, идеите, на които геймплеят се гради, са доста интересни.

Тъй като е включен и RPG- елемент, играта става доста зарибяваща, карайки ви да се занимавате с изграждането на героите си като индивидуален персонаж. Не знам за вас, но аз, когато съм положила толкова усилия и тренировки, за да създам един силен герой, не мога да зарежа играта просто ей така. Времето ми някак би било изгубено. А и самата история предразполага да продължавате напред, за да видите финалните надписи...

За да прогресирате в този магически свят обаче трябва да сте наясно с неговите правила. Затова съм ви спретнала един малък сладък "Наръчник на начинаещите господари на феи" от скромните 6877099007984114 глави. Приятно четене... ;-)

Господарите на феи

Ейми, както разбрахте, е вашата героиня. Когато се озовава в магическия свят, тя разбира, че всяко същество там има свой пазител – някакъв дух или фея. Можете да притежавате и повече от един вълшебен страж, а лимитът е пет. Когато се сдобиете с някакви феи, вие получавате статус на неин господар (май звучи логично?:-)).

За да поддържате във форма съществата, които ви съпътстват, трябва да upgrade-вате екипировката им, набора от магии и да работите върху техните умения. Най-безболезнено това става чрез тренировки, а иначе – като прилагате уменията си на практика в истински магически дуели. Така experience-ът ви расте и качвате нивата и способностите на командваните от вас твари.

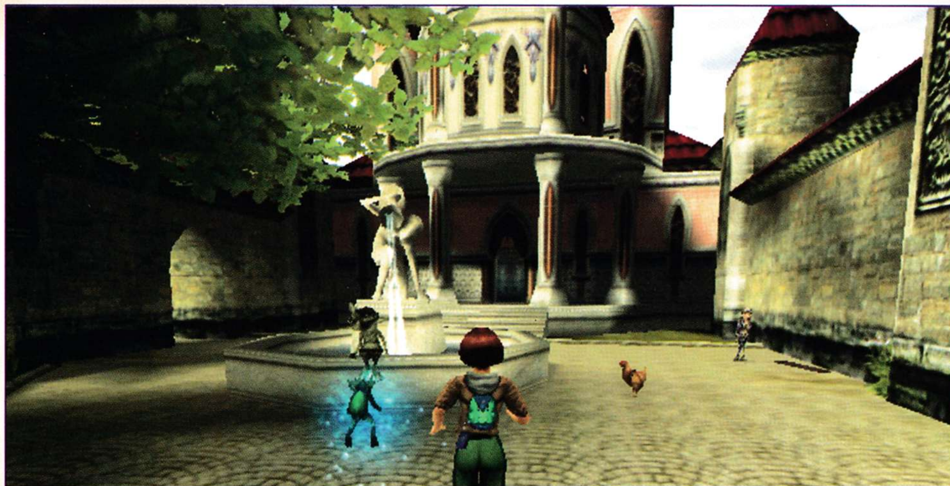
ADVENTURE		
графика		PC CD ROM
звук		
геймплей		
общо		1 CD
издател	Funatics Development / THQ	
сайт	http://www.zanzarah.com	
хардуер	Pentium 500 MHz, 64 MB RAM, 3D Video card, WinAll, DirectX 8.1	

Fairies wanted

Получавате първата фея, която се присъединява към вас, без да влагате много усилия. За другите обаче трябва да се потрудите сами.

Можете да се сдобиете с духове като решите пъзел или помогнете на нещастна душа в беда. Другият начин е да си послужите с някоя магическа сфера, като уловите наранена от вас фея и си я присвоите. Друг вариант няма...

В Zanzarah всички сражения се извършват чрез управлението на духове. Причина за възникването на битка често може да е чистият и неоправен бабаитлък, характерен за отделните господари на феи, които искат да се самодоказват. Дори има специални арени, създадени за улеснение на тази благородна кауза... Друг вариант е чисто и просто някоя гадинка да ви нападне – ей тъй, за разнообразие. Достатъчна предпоставка за организирането на магически дуел, разбира се, е и струящото ви благородство, което неведнъж ви подтиква към безразсъдна борба за справедливост.



Самите битки протичат по следния начин – феите на опонентите се пренасят в астралния свят, който е представен под формата на множество многоетажни терени с мистични блещукащи светлинки. Там армиите от феички се сблъскват и всяка се старае да разнищи противниковата като използва набора си от магии. Заклинанията са различно ефективни срещу съществата от различни видове, така че е важно не само какви трикове използвате, но и срещу кого. Колкото по-дълго време задържате магията, преди да я освободите, толкова по-мощен е ударът ви. Ако обаче се олеете, магията има обратен ефект и ви наранява. Човек се чувства адски тъпо, когато се саморазмаже...

Ами то това май се явяват гореспоменатите 6877099007984114 глави...:) Така че е време да пристъпим към

звука и графиката...

Графиката е добра, но не и велика. Истината е, че играта е доста разнообразна и шарена, така че не би трябвало да ви омръзне. Световете, които разглеждате, са много различни и красиви и причината, че изобразяването е готино, ви кара да пренебрегнете качеството на самото изображение, което, пак повтарям, не е лошо, но би могло да се иска и повече. Окото ви ще радват свежи гористи местности, клокочещи поточета, каменисти пейзажи, тесни калдъръмени улички, малки къщурки, блата, пещери, замъци, непристъпни кули... Ще се сблъскате и с многоцветната палитра на героите, които принадлежат на различните светове и които са уникално изобразени. Обитателите на тази приказка, макар и да се числят към всевъзможни раси, разбира се, не излизат чак толкова от каноните на всички други приказки, които сме виждали, но все пак съдържат и нещо уникално.

Звукът е доста интересен. Той е дело на музиканти от Кеймбридж и наистина много добре пасва на играта. Често се движите под нежните звуци на струнни инструменти и ефирните песни на женски глас.

Играта би трябвало да се хареса на хората, които си падат по фентъзи сюжети и адвенчъри като цяло. Има някои много свежи идеи и е адски приятна. Атмосферата е разнообразна и приказна...

Е, не бива да имате прекалено големи очаквания, но, ако имате малко свободно време, спокойно можете да се потопите във вълшебния свят на Zanzarah.

Лили Стоилова

Истинска наслада за любителите на жанра!

INDUSTRY GIANT II

Добре дошли в Industry Giant 2! Измисленият свят на Jowood предлага мощна симулация на икономически процеси и взаимодействия, а на геймъра е отредена отговорната роля да ръководи свише тяхното правилно протичане, изразяващо се в печеливш бизнес.

Годината е 1900-та, икономиката е на прага на епохален бум в различните сфери на производство. Жителите на все още малобройните градове не подозират, че скоро ще се появят пластмасови четки за зъби, прибори за еднократна употреба и носни кърпички. Начините за превоз на товари все още са неефективни и тромави.





На този декор, запасен със скромен начален капитал, се заемаме с нелеката задача да пласираме на пазара най-подходящите продукти. Разполагаме с наистина богати възможности при избора на производство — хранително-вкусова промишленост, изработване на стоки за бита и за обзавеждане, продукти с приложна цел — музикални инструменти, играчки или казано в цифри — над 150 отделни артикула. Но не си мислете, че всичко е произведено предварително и вие ще сте само любезен продавач. Чарът на геймката е точно в предизвикателството да изградите завършен производствен цикъл.

Ще ви дам простичък пример, от който ще добиете представа за какво всъщност става въпрос. Да вземем една полезна вещ, каквато е сешоарът. За неговата изработка се нуждаете от електромотор и пластмаса. Електромоторите се правят от мед и стомана, добивани в мини, построени на места, богати на съответните ресурси. Извлечените руди се превръщат в използваеми суровини в металургичните заводи. Сходна е ситуацията и с пластмасата. За да я получите, трябва да извлечете нефт и да го обработите в химически фабрики.

Но нещата не свършват и дотук. За произведения продукт е нужен пазар, тоест трябва да прецените къде ще продавате вашите сешоари. Големите градове са примамливи заради по-голямото потребление, което ще осигури по-добра възвръщаемост на вложените средства. Идеалният вариант е мястото, където съхранявате готовата продукция, да има директна връзка с магазина, в който ще предлагате стоката си. Но тъй като това в повечето случаи е невъзможно, налага се да построите транспортна връзка между складовете на завода и съответния търговски обект.

Играта предлага

Всички познати ни до момента видове транспорт

— железопътен, воден, автомобилен и въздушен. Имайте предвид, че разполагате само с тези модели возила, които са били изобретени в епохата на действието. С влакове и кораби се превозват по-големи количества товари, но за целта трябва да осигурите достатъчно производство, за да не пътуват празни товарните композиции. Камионите са по-бързи, но могат да транспортират по-малко стока.

По пътя, който изминават сешоарите, се движи и всеки един продукт — тръгвайки от мините и достигайки до домакинствата. Трябва да се има предвид, че логиката на продажбите е подчинена на сезонното търсене. Някои от продуктите като плажно масло и хладилници, съвсем логично, имат пикове през определени месеци в годината. Други се характеризират със стабилно търсене, независимо от времето — например мляко, месо и яйца.

По-сложна е ситуацията с местните изделия и производството на алкохолни напитки. За тях са нужни суровини, които се произвеждат само в определени месеци в годината. И отново ще дам пример, който да илюстрира ситуацията. За да осигурите целогодишно предлагане на хляб, трябва да предвидите поне две ферми, произвеждащи пшеница. По

ECONOMIC SIM

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Jowood
сайт	http://www.industrygiant2.com/
хардуер	Pentium 350 MHz, 64 MB RAM
софтуер	WinAll, DirectX 8.1

PC CD ROM
1 CD









този начин, когато имате мъртъв сезон, в склада да има достатъчно зърно за производството на тестения продукт.

Данните, необходими за търсенето на всяка една стока и нейното производство, се намират в съответните менюта с информация за всеки един обект. Оттам може да променяте и цените на предлаганите продукти, да следите дали търсенето е задоволено и каква е печалбата. По сходен начин регулирате и количеството, което ще произвеждат фабриките или мините.

Ако изберете да играете на мисиите с предварително зададени цели, имайте предвид, че има ограничения на свободата ви при избор на производствена стратегия. При по-елементарните сценарии може да трупате пари и да правите оборот от продажбата на множество стоки, но в рамките на ограничен период от време. С повишаване на трудността оперирате с определен набор от стоки, но времето за реализиране на целта е значително по-голямо.

Дойде време да кажа добра дума и за графиката. Industry Giant II предлага разделителна способност от 1024x768 до 1600x1200. Ще се насладите на анимираните движения на влакове и камиони, а когато над тучните поля прелитат ята от птици, те хвърлят съвсем адекватна сянка.

Интерфейсът е изключително интуитивен и е оформен а ла WinXP с toolbar в долната част на екрана, откъдето имате достъп до менюта за статистическа информация. На ваше разположение е изобилие от графики и цифри, което ще ви е от полза всеки път, когато искате да видите в каква посока се движи бизнесът ви.

Неприятна особеност е, че не може да взимате заеми и това налага ограничения до момента, когато разполагате с реално движение на вложените пари и печалби от продажбите. Съществен недостатък е, че не може да променяте гледната точка, което се компенсира от възможност за скриване на сгради и дървета за придобиване на по-добра пространствена ориентация.

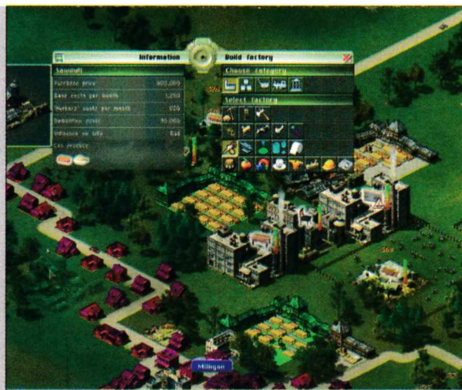
И още нещо — Jowood са разработили и multiplayer mode. Нямах възможност да го тествам, но предполагам, че след натрупване на опит ще е приятно да премериш сили с реални противници. При sihgle player има опция за игра с виртуална конкуренция, което прави от играта истинска икономическа главоблъсканица. И още една приятна особеност — перфектен туториал, с помощта на който добивате увереността на истински капиталист.

Дано не сте се заплели в производствените цикли и логистиката. Като истински ценител на икономическите стратегии, ви гарантирам неподправено удоволствие след първоначалните Танталови мъки при усвояването логиката в Industry Giant II. Заслужава си!

Васко Чаворски

ИЗСТРАДАН ОПИТ

- Внимателно избирайте мястото за съхранение на готовата продукция. Най-важният критерий е да има връзка – било то с магазина, осъществяващ продажбите, или пък с транспортния терминал, които се оцветяват в зелено при наличието на такава релация.
- Като избирате място на транспортните възли – пристанища или гари, предвидете достатъчно пространство – след време може да се наложи да ги разширите.
- Веднъж построени, фабриката или магазинът не могат да се местят. Ако решите да ги разрушите, не само че няма да си върнете вложените средства, но и ще платите за премахването им.
- Преди да изградите завод, вижте дали няма да е в близост до населено място, което ще се оцвети в червено. Всички производствени звена влияят отрицателно на прираста на населението.
- Привличането на нови жители става посредством стимулиране с изграждане на детски площадки, университети, концертни зали и други подобни места за развлечения и отмора.
- Не забравяйте, че продажби и съответно приходи, се осъществяват само в магазините. Докато търсите място за търговския обект, следете дали в избрания от вас район има реално търсене на стоките, които ще продавате.
- Използвайте т.нар. лексикон, даващ информация за всяка една стока – от какво се произвежда, кога е възникнала и кое е определящо при нейното търсене.





Това е един нов прочит на StarCraft. Но дали корейците от JoyMax да четат на английски?

ATROX



Освен не особено сполучлива игра, Atrox е и името на не особено сполучлива скандинавска метъл-група, основана през 1988-ма. Членовете ѝ си имат странни имена като Gersa, Svenn, Skei (Manes), Knarr (I Fear) и Gunder (Godsend). След като две години творили под името Suffocation ("задушаване"), през 1990-та те се прекръстили на Atrox. Ако пък вие се заиграете на Atrox, единственото, което ви очаква, е Suffocation...

Atrox е стратегия от корейски разработчик, която е пусната с цел да задоволи StarCraft-манията в страната-домакин на световното по футбол. Поне аз друго обяснение не мога да измисля. Както знаете, там интересът към подобни заглавия е огромен и едва ли това, че играта е старомодна и грозна, ще спре фанатичните корейци. За съжаление или по-скоро за радост такъв тип клонинги не са много популярни в Европа и в Америка. Както би било логично, Atrox напомня по всичко хитовото творение на Blizzard от близкото минало. Да де, но заимстваната добра идея не винаги означава добра игра...

Историята на Atrox

През далечната 2334 г. последовател на делото на Алберт Айнщайн се опитва да раздели доброто от лошото в човека. Това трябва да стане посредством разкодирания вече геном, но резултатите не са много обнадеждаващи. Доктор Норман успява да отдели два съвсем различни вида клетки, които именува черни и бели ангели. Черните клетки еволюирали до киборги, които покъсно били наречени Createse, докато белите се развили до така наречените Intelion. Мечтите на гениалния доктор Норман за живот без злини обаче рухнали доста бързо. Двата вида същества се обърнали едни срещу други и кашата станала пълна. Createse успели да се измъкнат от лабораторията и конфликта вече бил налице. За да оправят проблемите, на помощ се притекли Hominian, тоест хората, но с променено име. :)

Подобно на StarCraft и тук има

три враждуващи страни

които на всичкото отгоре приличат ужасно много на расите от култовата игра. Хората са еквивалентът на Terran-ите, Createse са абсолютни Zerg-ове, а Intelion напомнят на Protoss-ите. В една такова заимстване няма нищо лошо, но винаги съществува риск да се изложиш. Както е станало с JoyMax според мен. Те са се опитали да изкопират идеята от Blizzard, но явно възможностите им са ограничени. Иначе не виждам причина Atrox да изглежда толкова нискобюджетно.

Визуално играта напомня старите и вече май малко поизтъркани 2D реално-времеви стратегии. Въпреки че се появява няколко години след StarCraft, като визия новата изглежда едно-две нива под творението на Blizzard, а максималната разделителна способност, която се поддържа, е 800x600. Извинете ме, но това е смешно и недопустимо през 2002 година.

Менютата също са крадени

от StarCraft, но вместо с F12 в тях се влиза с F10. На всичкото отгоре са гарнирани с един доста неприветлив системен шрифт, който е в стила на игрите от миналия век. Като саунд Atrox също е по-скоро шаблонна. Слава богу озвучението на единиците е сравнително сполучливо и не дразни.

Като геймплей корейците от JoyMax не са си свършили работата добре. Явно нуждите на корейския пазар са други, но според мен това, че единиците се движат страшно бързо по картата, не е предимство. Трудно е да обмисляш стратегии и тактики, докато враговете атакуват със скоростта на светлината. Най-неприятното в случая е това, че по време на игра едва ли ще се нападате по два пъти. Още от първата атака се разбира кой-кого. Интересни контри и обрати, с каквито StarCraft изобилства, тук са почти невъзможни. Това смъква и почти 2/3 от чара на реално-времевите стратегии.

Друг проблем е AI-то

което е под всякаква критика. Изкуственият интелект на вашите единици е като този на игрите през 1990 година и е в стил Dune II. Всички юнити се движат панически по картата, без да спазват някакъв строй, ред и организация. Казвайки единици, сещам се да ви спомена, че и те са доста сходни с войските в StarCraft. Имаме и герои, които не можете да правите. Те ви се дават в началото на всяка мисия и обикновено, ако има такива, трябва да ги опазите живи до края на мисията. Те трупат опит и могат да качват нива като така се подобряват бойните им качества.

Геймплеят в Atrox е абсолютно стандартен за жанра — командвате единиците си по картата, докато не изпълните мисията, възложена ви в началото. Много от



STARCRAFT CLONE RTS

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Joymax / Interactive Ideas
сайт	www.atrox.co.uk/
хардуер	Pentium 266 MHz, 64 MB RAM
софтуер	WinAll, DirectX 8.1

PC CD ROM
1 CD



задачите напомнят на тези от StarCraft, но това едва ли трябва да ви учудва. Технологичното развитие на расите е почти сходно с това на играта, която JoyMax нагло са изкопирали. Дори имената на повечето сгради са подобни. Все пак е яко, че има доста

подвижни сгради

Така примерно подвижният бункер на Hominian е перфектен за отбрана. Ако ви нападнат от незащитена страна, просто можете да вдигнете във въздуха укритията си и да ги поставите там, където са ви нужни. Intelions пък могат да телепортират сградите си, където пожелаят. Това са част от малкото свежи идеи в играта, които обаче не можаха да ме накарат да остана повече от 4-5 часа пред монитора. Всяка една от трите раси събира различни ресурси и то по свой начин. Това обаче не води до особени разлики при тактиките и стратегиите — те винаги са сходни. Приятен за lamer-ите и дразнещ за hardcore-аудиторията е фактът, че ресурсите винаги са в изобилие. Едва ли ще имате проблем с липсата на някои от тях. А те са с доста странни имена: например суровините на хората се наричат Quark и Muon, а всъщност представляват черна и синя течност.

В Atrox има двайсетина солови мисии, като за всяка една от расите е предвидена различна кампания. В тях обаче няма никакви оригинални и нови идеи и, отново казвам, се доближават максимално до тези в StarCraft.

С риск да бъда изяден от редакторите сега ще се отплесна и ще поразсъждавам дали има смисъл от игри като Atrox. Вие как мислите? След като вече се появи официалната версия на Warcraft 3, някой ще се поинтересува ли от не много задоволително копие на игра отпреди 3-4 години, било то и на StarCraft? Аз лично смятам, че отговорът е абсолютно ясен на всички. Добри футуристични 2D стратегии, изкопирани от StarCraft, просто няма. StarCraft е един и колкото и да се мъчат, корейците едва ли ще съумеят да го клонират успешно. Или поне не в скоро време. Така че да бъдат така добри и да напрегнат малко повече сивото си вещество. Аман от имитатори!

Орлин Широв



Един от добрите симулатори напоследък се сдоби с нова дебъгната и поразкрасена версия

EUROFIGHTER TYPHOON

OPERATION ICEBREAKER

Дълбоко в северните води на атлантическия океан се намира неголямо парче суша, което е известно със своята силна вулканична активност. Името на покритото с бълбукащи езерца и гейзери място е Исландия. В общи линии въпросното късче земя е интересно единствено с ограничената си човешка популация и с факта, че е превърнато в една от най-големите военновъздушни бази на НАТО. Затова не е никак чудно, че един от хубавите симулатори, излезли през последните месеци, беше посветен именно на този вулканичен остров. Името на играта бе Eurofighter Typhoon.

Та в наши дни, някъде около лятното слънцестоене, на бял свят се появи и идейното доразвитие на играта под името Operation Icebreaker. По същество произведението не представлява "част втора", а просто сериозно дебъгната и поразкрасена версия на оригинала. Единственият елемент, при който са настъпили някакви по-осезаеми нововъведения, е сценарият. В оригиналната игра през 2015 г. между Русия и НАТО избухва миниатюрна война. Основната зона на действие в Eurofighter-а бе споменатият по-горе остров Island. В настоящия симулатор присъства не само началото, но и продължението на конфликта. В него се разказва за това как над Исландия се развява флагът на Червената армия, а западняците са изтласкани по самолетоносачите си. В общи линии целта, пред която играчът се изправя, е да стегне разнебитените си сили и да обърне хода на действието.

Екип

Както и в оригиналната игра, и тук в основата на действието седи групичката пилоти, управлявани от геймеща. При желание човек може да застане лично на мястото на всеки един от летците. Интересното при Operation Icebreaker е, че в началото ситуацията е доста мрачна. От целия ви подвластен екип е останал само един единствен боеспособен пилот. Останалите са или в плен, или катапултирали нейде из морската шир и очакващи спасение. Единственият първоначален и сериозен съюзник е собственият ви самолет. Въпросният изтребител, разбира се, е въоръжен до зъби Eurofighter, който според всеобщото мнение е едно от най-силните съвременни средства за бой в небето. Пуцалата, с които машината е комплектована, са разнообразни, а управлението ѝ е повече от удобно. Един от плюсовете на играта е, че воденето на въздушните сражения се намира в златната среда между аркадите и свръхреалистичните симулации.



Картинки

Като друга червена точка могат да се отбележат свястната графика и качественият звук. В Operation Icebreaker са вместени някои нови атмосферни ефекти. Най-забележителни са силните бури, светкавиците и стичащите се по стъклото на кокпита водни пръски. Останалите картинки – самолети, ракети и терени са хубави, но не твърде хубави, и някои от по-новите симулатори (IL-2, Jane's Attack Squadron) предлагат една идея по-добра визия. За сметка на това звуковите изпълнения на подобрения Eurofighter са повече от прекрасни. Аудиоефектите от дъжда са едни от най-впечатляващите, които съм чувал някога. Същото важи и за всички останали всевъзможни жужения и взривове.

За финал мога да кажа само, че играта е повече от хубава. Тя е един от най-добрите реактивно-самолетни симулатори, излизали последната година. Ако сте попадали на първата част и сте я харесали, то Operation Icebreaker е задължителна. Макар и новостите да не са чак толкова много, допълнителната кампания е нещо, което наистина би си струвало изиграването.

Сергей Ганчев



SIMULATOR

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Rage Software
сайт	http://www.eurofighter-typhoon.net
хардуер	Pentium 266 MHz, 64 MB RAM
софтуер	WinAll, DirectX 8.0

PC CD ROM
1 CD







Michael Schumacher RACING WORLD KART 2002

Животът и страданията на младия Шумахер…

Немският винаги ме е учудвал с остротата си. Цялата мелодичност и чувство на околните ни езици могат да бъдат сразени моментално от някое звучно излияние, започващо с мощното "шайсе" например. Кой знае — може да е от бирата, студеното време или многото кисело зеле, консумирано в миналото.

Но шегата настрана. Германия е родина на множество велики личности, една от които е и Михаел Шумахер. До момента роденият в град Керпен пилот от Формула 1 има повече титли, отколкото повечето си колеги взети вкупом. Поради това не е никак чудно, че на света се появяват и игрички, носещи името на арийца. Последната от тях е Michael Schumacher Racing World Kart 2002 и ще ви върне в началото на кариерата на германския автомобилен ас. Дълги години преди да седне в болидите на Бенетон и Ферари, Шуми е бил един от най-добрите пилоти при състезанията с малки колички, известни под името картинг.

В настоящото играта има

три поредни шампионата

Всеки следващ е с по-висока класа от останалите. Положението прилича на различните категории при мотоциклетите. В началото са достъпни само три писти. За да може да мине нагоре, играчът трябва да натрупа определен брой точки. Бонусчетата се раздават за добро класиране. Подрежданията са подобни на Формула 1 — за победа се дава десетка, за второ място — шестица и т.н. Ако човек има вродени рефлекси, може да стигне първото стъпало за по-малко от час. Просто пистите са с неголяма дължина и всички обиколки се завъртат за три-четири минути.

Единствената пречка, която може да възпрепятства бързия прогрес, са противниците. Конкуренцията е добра — останалите състезатели са бързи и досадни. Поне управлението на количките е лесно, има само газ и спирачка. Като резултат реализмът на карането не е твърде голям. И все пак не можете да влезете в нормален завой, надънили педала до тенекия, или да газите безнаказано околните полянки. Но от друга страна, колкото и да се пробвате, няма да успеете да се прекатурите или размажете. Дори да обърнете посоката и да се натряскате фронтално в някой от враговете, най-лошото, което може да ви се случи, е да изгубите от набраната скорост.

По отношение на оформлението играта следва идеята на новия Windows XP — колкото се може по-цветно, мило и звучно. Картът и състезателят са пъстри и минимално ръбати. Човек може да променя цвета на екипчето си, както и боята на машината. По време на каране различните части, които би трябвало да се мърдат, наистина се движат. Фонът е интересен и също ви предлага някои подвижни детайли. Най-интерактивното нещо е тревата, която изхвърча при всяко излитане от пистата. Другото забавно нещо е звукът. Kart 2002 разполага с много весела фонова музика, както и сладки ефекти. Особено онова характерно "ййййй" при някое по-остро завиване.

Е, като цяло играта е приятна. Ако смените кожите на колите с някои по-подходящи, можете и да помислите, че сте попаднали на средностатистическа формула. Kart 2002 е особено подходяща за разнообразяване в юлските горещини и задължителна за всички заклети фенове на Шуми.

Сергей Ганчев

СИМУЛАТОР

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Paraworld / JoWooD
сайт	www.msracingworld.com
хардуер	P 450 MHz, 64 MB RAM, 16 MB Video
софтуер	WinAll, DirectX

PC CD ROM
1 CD

MECH WARRIOR 4
INNER SPHERE MECH PAK





Само за най-върлите фенове...



Знаете ли – взе да ми писва от разни измислени фирми, опитващи се да втълпят в главата на потребителя, че са по-голяма работа, отколкото са. Типичен пример за това е Microsoft. Прочетете по-надолу и ще разберете какво точно имам предвид.

Причината за тази вълна на недоволство, надигаща се в мен от доста време и преляла язовирната стена на личните ми чувства, си има име – MechWarrior 4: Inner Sphere pack. Защо ли? Ами защото това вече е върхът. Става дума за пакет от 20 MB, съдържащ четири нови модела роботи, едно ново оръжие, един нов електронен прибор и една карта за мулти. Ще има и втори такъв пакет, също обхващащ четири мека на Клановете, още едно ново оръжие и електронен уред.

Е, какво лошо? Ами просто Microsoft не само се опитват да ни пробутат нещо, което би трябвало да се пусне за безплатно теглене, ами го разделят и на две части от по 14 долара всяка. По груба сметка плащаме около 1 долар за 2 мегабайта. Връх на простотията, драги дами и господа – просто досега такова оливане не бях виждал. Защото в тези пакове няма нови нива за сингъла на един от най-великите подобни симулатори, правени в историята на игрите, няма велики промени (все още се дразня от факта, че ръцете на робота са като заковани. В MW3 движехте тях и мерника, а не целия торс). Всъщност няма никакви промени. Това е продукт само за най-върлите фенове, защото... Microsoft са включили едни от най-добрите мекове от MC2 и са направили малък реверанс към старите фенове на поредицата с клан-технологиите.

А машинките, които ще получите с новия мишън пак, са:

Zeus

класически дизайн на Inner Sphere (демек – хуманоид), 80-тонен Assault(A) клас мек, подходящ за далечен бой. Личен любимец от Mech-стратегията и единствен от новите, с които направих повече от една пробна мисия.

Highlander

90-тонен А-клас мек. На пръв поглед внушителен, но устройството за скок и огромният двигател, поддържащ 75 km/h, намаляват драстично оръжейния тонаж, който може да поеме.

Hunchback

Поредното 50-тонно говедо. Единственото му качество е, че има голям слот за АС оръжия, иначе нищо особено.

Dragon

Това е вече ново. Доста добър Medium клас мек, бърз и повратлив. Ако Vulture-ът не можеше да върти торса си около оста, този щеше да го измести по всички показатели.

От клан-мековете ще спомена само един, който се запомня от много фенове на поредицата с наистина красивия си дизайн и ефективност – Cauldron-Born (колега Mistral, някой е чул молбите ти :)).

Новото оръжие е Heavy Gauss Rifle – 800 метра обхват, 25 dmg, 17 тона. Прекалено тежко е – за същия тонаж ще вземете 3 ER LL-а с допълнителни охладителни поставки.

Новото електронно устройство заглушава сигнала на противника, който не ви вижда на радара. Но дреме ли ви – нали врагът има визуален контакт с мека ви – така че това чудо е безполезно, освен в мулти.

Пакетът изисква Mech Warrior 4 и/или MechWarrior 4: Black Knight, за да тръгне. Ще можете да използвате новите технологии по време на кампанията, което от своя страна е добър повод пак да превъртите играта.

За финал – това е продукт само за hardcore феновете, но дори и за тях... Мамка му, струва ли си човек за плати 30 долара за 50 MB пакове? Това е един добър повод съвсем да намразя легалния софтуер.

Георги Панайотов

ACTION SIM

графика	■■■■■□
звук	■■■■■■
геймплей	■■■■■□
общо	■■■■■□
издател	Microsoft
сайт	http://www.microsoft.com
хардуер	Pentium 400 MHz, 128 MB RAM
софтуер	WinAll, DirectX 8.0



1 CD

Навлечете скъсаната тениска, подкарайте своя камион и се опитайте да станете краля на пътя!

KING OF THE ROAD



Вднешно време май е адски трудно да се намери свястна работа. А дори и да попаднете на някакво прилично занимание, най-вероятно то няма да е добре платено. Ще си позволя да предложа на всички, които се чудят с какво да се захванат, да пробват късмета си като шофьори на камиони. От тази професия се изкарват доста добри пари. И това не е единственото ѝ предимство.

Какво ви трябва, за да я практикувате? Ще ви кажа: нищо повече от професионална шофьорска книжка, бирено коремче, татуирана гола мадама на предмишницата на дясната ръка и огромен камион, с който да обикаляте цял свят. А ако вече си имате добре платена работа (евентуално жена и три деца), но винаги сте си мечтали да въртите "гевречка" професионално, не се притеснявайте — хората са измислили решение на този проблем и то се нарича King of the Road...

"...часовникът звъни, повдигате си главата и я удряте в тавана на кабината. Ставате бързо, защото след два дни трябва да сте в Зимбабве, а дотам има още цели 5000 км. Запалвате мазна цигара и потегляте по пътя. След около два часа безспирно надбягване със себе си стигате до крайпътен мотел. Вече знаете къде ще закусите. Влизате вътре, поръчвате яйца с бекон и леденостудена бира. Вадите пътната карта и с мислена линия започвате да чертаете маршрута на своя дълъг и тежък път. През това време поръчката ви е сервирана. Набързо омитате чинията, оставяте малко дребни монети за бакшиш на дългокраката сервитьорка и продължавате по пътя си..."

Дотук би трябвало да ви е станало ясно за какво става въпрос в King of the Road. Като шофьор на камион вие обикаляте разни странни места, където трябва да доставяте или товарите стока. От цялата тази работа припечелвате някой друг зелен гущер. В самото начало започвате с един стар ЗИЛ-оподобен камион и незначителна сума пари. След като направите няколко успешни курса обаче, ще спечелите по-сериозни кинти и ако поискате, можете да си купите някой по-добър и по-мощен камион.

От пръв поглед си личи, че на графиката е обърнато малко повече внимание. Докато си карате МПС-то, ще се натъкнете на красиви полянки, езерца и мостове, по които ще ви се наложи да минавате. След по-дълго лашкане по пътя денят ще преминава в нощ и тогава става още по-яко. Също така препоръчително е още в началото да проверите кое копче за какво служи. По всяко време може да ви изненада проливен дъжд и няма да е много приятно, ако трябва да търсите клавиша за чистачките, докато управлявате. Музиката, която ще ви съпровожда по време на вашето пътуване, не е нещо особено, но според мен приляга на играта.

King of the Road е увлекателен и доста зарибяващ тираджийски симулатор, въпреки че на пръв поглед не представлява нищо особено. Заиграете ли се веднъж, играта се превръща в голяма мания. Понякога става малко дразнеща, например когато не спрете на куките и след около двадесет метра на пътя изникват шипове, които пукат всичките ви гуми. Или пък когато се блъснете в някого и не можете да помръднете, защото играта се е бъгнала. Но като изключим тези недостатъци, King of the Road си заслужава малко повече геймърско време. Няма да загубите, ако влезете в кожата на камионджия и преживеете едно незабравимо пътуване.

Асен Георгиев

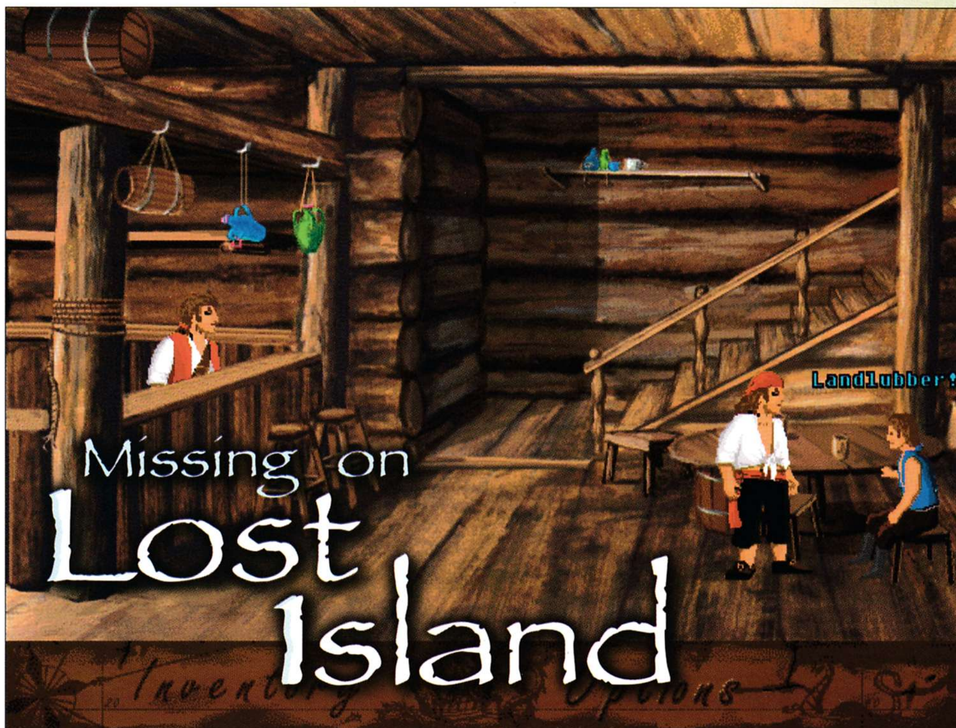
TRUCK SIM

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	JoWood Productions / SoftLab-Nsk
сайт	http://www.jowood.com
хардуер	Pentium 300 MHz, 64 MB RAM
софтуер	WinAll, DirectX 8.1

PC CD ROM
1 CD

Ех, друго си беше едно време...

Missing On Lost Island е едно приключение, което ще се хареса предимно на геймърите, които изпитват носталгия по старите куестове. Онези, които не блестяха с невероятна графика и звук, но задължително се базираха на сериозна история или нещо такова. Missing on Lost Island е непретенциозна игра за хората с по-слаби машини и с много чувство за хумор. Тя е приятна, неангажираща и по всичко изглежда е предназначена за феновете на Monkey Island 1 & 2.



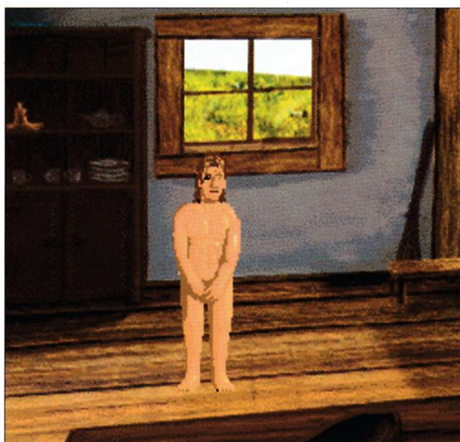
Интригата

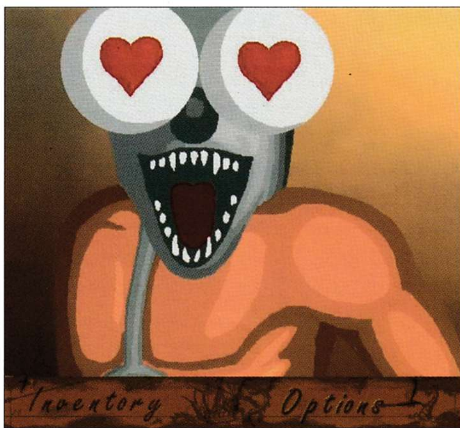
Историята е следната. Вие сте Тим, а приятелката ви се казва Даян. Една прохладна вечер, когато се прибирате към къщи, се натъкваме на пират с дървен крак, който ви заплашва с пищова си (малко многозначително звучи, но съм сигурна, че ще схванете идеята ми. :-))) Тим също вади своя и е готов да отговори на предизвикателството. Но май вече е късничко – мистериозно появилият се нападател изчезва също толкова резонно. Даян лежи на земята ранена. Тим се затичва да ѝ помогне, но тя изчезва, оставяйки купчина дрехи след себе си. Появява се още един нападател. Той простелва и Тим. След секунда героят също изчезва, оставяйки малко парцалки.

Играта

Самата игра започва в един кратер, където Тим се материализира... гол. И за да получите обща представа за дълбокомислените загадки, които ви предстои да решавате, ще ви кажа каква е и първата част от мисията, а именно – да се докопате до най-близкия храст...

След като се сдобивате с прилично "облекло" (колкото и смело да звучи), се отправяте към близкото селце. Там отново се преобличате. Намирате дрехи и един амулет, който си слагате. Секунди след това в къщата, където си тършувате, влиза Даян, която е с побелели коси. Искате да поговорите, но... не сте познали. Отваряте очи и отново сте гол в кратера... Повтаряте същата процедурка, след което най-после се впускате в същинската част на играта...





Предстои ви да разберете какво всъщност се случва на това странно местенце, къде е вашата възлюбена и кой е надробил тази каша. За целта обаче първо трябва да доказвате, че сте достойни да бъдете пират и да се доберете до кораб...

И така малко по малко неусетно се заигравате в тази увлекателна игричка и тотално пренебрегвате факта, че изглежда някак странно и архаично на фона на днешните куестове.

И още нещо...

За тези от вас, които се чувстват изцакани, ако не изцедят играта до последната възможна капка геймплей, авторите са се потрудили и са измайсторили неправолинеен геймплей. Заглавието предлага два основни различни маршрута за превъртане, като всеки от тях има и други по-несъществени разклонения. Краищата са четири. Два положителни и два не много задоволителни.



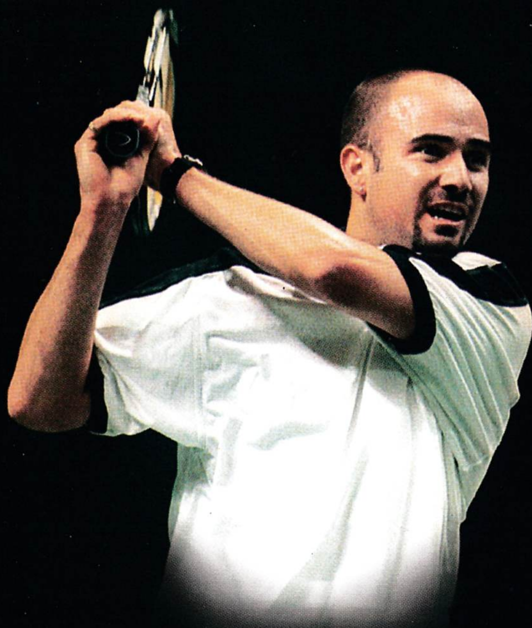
И така-а-а... Не мога да обявя играта за куест на годината, но и в никакъв случай не бих отрекла нейните качества. Основен коз е чувството за хумор. Ако можете да преживеете графиката и звука, имате слаби машини или просто сте някак привързани към класическия куест от време оно, не ви остава нищо друго освен да се сдобиете с Missing On Lost Island.

Лили Стоилова

QUEST

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	ARI/ Mayhem Studios
сайт	www.mayhemstudios.com
хардуер	Pentium 100 MHz, 64 MB RAM
софтуер	Windows 98/ME/XP, DirectX

PC CD ROM
1 CD



Ето че световното приключи и вече можем да обърнем повечко внимание и на останалите спортове

AGASSI TENNIS GENERATION 2002

В сравнение с всички останали тенис-симулатори, излизали на пазара, Agassi Tennis Generation 2002 не може да се нарече шедьовър. Дори може да се каже, че играта е доста неандерталска. Вече сме 21 век все пак. Смешно е да излизат заглавия с подобна графика и непретенциозен геймплей. Според мен има обяснение на този въпрос. Някой е решил да направи особен тип реклама на небезизвестния Андре Агаси – човек, който в никакъв случай не се нуждае от подобни презентации. Самата игра дори може да се възприеме като негова антиреклама. От всичките тридесет и двама играчи единствено той е реално съществуваща личност. Останалите са плод на фантазията на създателите. Естествено тук намирисва на евтиния̀ и недостиг на финансови средства. Дори самата идея да се сложи толкова известен тенисист сред група от измислени играчи според мен е глупава.

Andre Agassi vs. Stanislav Olkafelni

Както вече споменах, геймплеят е слаб. Изкуственият интелект на противниковите тенисисти е доста нисък. Спокойно можете да използвате срещу тях прости системи, които без съмнение ще успеете да налучкате за максимум половин час. По този начин ще размазвате много бързо и ефективно повечето си опоненти. Малко по малко играта ще става все по-безинтересна и по-безинтересна. В такъв случай може да разнообразите атмосферата и да отправите претенциите си към някоя златна купа. За да се доберете до нея, ще трябва да се съревновавате в поредица от турнири, разположени в различни държави – Belgian Open, Australian Cup, US Challenge и др.

Имате възможност да тествате бекхенда и форхенда на Андре и в основната надпревара в играта, която се нарича Agassi Tournament. Тя е далеч по-интересна от останалите. В нея се състезавате в поредица от мачове като целта ви е да заемете първо място във "вечната ранглиста". За тази цел ще трябва да спечелите колкото се може повече зелени гущери.





А сега за графиката. С една дума: тя е калпава. Въпреки голямото разнообразие повечето от кортовете са доста сухички и семпли. Самите играчи са изрисувани горе-долу добре, но движенията им са леко смехотворни. Например, когато гледаме на забавен кадър как Агаси удря своя бомбен сервис, ясно се вижда как той ни е дарил със своята 24-каратова усмивка, но гледа в противоположна на топката посока. Много ми е чудно как се получават тези работи.

Присъдата

С много уговорки може да се каже, че Agassi Tennis Generation 2002 заслужава единствено да я пуснете в най-близкия геймклуб и да я "превъртите" за около половин час. Името Андре Агаси сякаш се използва като примамка за нищо неподозиращите купувачи, които нямат ни най-малка представа с какво ще си имат работа. Ако отчаяно ви се разцъква готин тенис-симулатор, вземете си Virtua Tennis например. В него можете да поиграете с доста от любимите, действително съществуващи тенисисти. Agassi Tennis Generation 2002 може да бъде само негов постен заместител.

Асен Георгиев

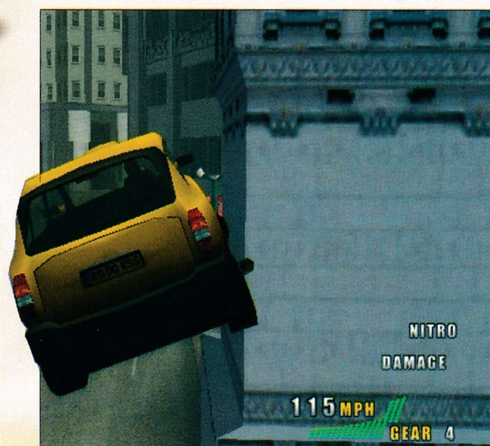
СПОРТ	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Aqua Pacific \ Cryo
сайт	http://dreamcatcherinteractive.com
хардуер	Pentium III 500, 128MB RAM
софтуер	WinAll, DirectX 8.0

PC CD ROM
1 CD

Група британски сноби се състезават в Лондон, Единбург и САЩ

LONDON RACER II





Англия е известна като страна на чая, консерватизма, традициите, футболното хулиганство и други подобни миролюбиви занимания. Но програмистите от Davilex са решили да разбият представата ни за този народ. В London Racer 2 шофьорите, измежду които можете да избирате своя герой, са 4-5 на брой – един е пъдар, друг кара такси... Но не това е важното в случая. Онова, което ги обединява, е, че всички те са лоши момчета (и едно момиче). И както се казваше в една крилата фраза: "Случва се и в най-добрите английски семейства". Всеки от тези хубавци си има собствено возило – например пъдарят управлява джип, а таксиджията кара... такси!

Замисълът

Така и не открих определен сюжет в тая игра. Както и да го погледнем, излиза, че героите просто са се срещнали и са решили да направят някой и друг незаконен световен шампионат по автомобилизъм със собствените си коли. И на всичкото отгоре без знанието на полицията.

Естествено, това не е единствената "приятна" изненада в играта. Първо трябва да спомена, че London Racer 2 е порт на PlayStation-ска конзолна гонка. А това значи, че забравяме за мишката. Менюто е изключително опростено и интуитивно. Въпреки конзолния си произход геймката ни предлага доста видове игра – Single Race, Tournament и Time Trial. Има опция и за двама играчи (сплитскрийн), като можете да се съревновавате с цивилни коли и в режим един е кука, а друг – апаш. За жалост обаче няма класически мултиплейър. Но това може да се очаква от конзола.

Three, Two, One... GO!

Возилата, които можете да управлявате, не са много, но са достатъчно. Всеки от героите разчита само на собствената си кола. Имате право на три ъпгрейда, които можете да закупите. А пари ще вземете, ако попаднете в челната тройка на някое преследване. Пистите в играта са точно девет на брой. По тях има пръснати три различни бонуса – супертяга, поправка и пари (не в големи количества). Най-интересният от бонусите, разбира се, е супертягата. Тя представлява нитроглицерин, който се инжектира в карбуратора на МПС-то. Звучи странно, но е факт. Почти след всяко състезание в Tournament-а отключвате по едно ново возило за всеки от героите. Фактически се получава, че всеки персонаж има по една основна и една бонус кола за Single Race-а.

Звук и картина от пистата

Графиката на London Racer 2 не е върхово постижение, но в никакъв случай не е грозна. Ако имате мощна машина, ще можете да се насладите на висока резолюция от типа на 1280x1024. Озвучението е нелошо, стига да разбирате какво казва радиоводещият, който през цялото време бръщолеви някакви щуротии. Музиката е леко постно техно. Въобще London Racer 2 е една средностатистическа игра, която може и да ви отпусне, може и да ви зарибе, и да ви кара да играете още и още...

Христо Танушев

RACER	
графика	■■■■□□□
звук	■■■□□□□
геймплей	■■■■■□□
общо	■■■■□□□
издател	Davilex
сайт	http://www.davilex.com
хардуер	Pentium 300 MHz, 64 MB RAM
софтуер	WinAll, DirectX 8.0

PC CD ROM
1 CD



LEGO SOCCER MANIA

След месец, изпълнен с футболни страсти, е време да поразпуснем с нещо леко и неангажиращо



Винаги съм смятал, че игрите на тема LEGO са за недорасляци. Ето защо, когато разбрах какво ще представям в настоящия брой, първата ми реакция беше да извикам: "Игра за деца под 8 години!". Но не бях съвсем прав. LEGO Soccer Mania предлага много забавен и увлекателен геймплей.

Както се подразбира от името на играта, тя е футбол, или по-скоро някаква пародия на футбола. В нея не съществуват неща като тъч, корнер, аут или нарушения. Ако топката напусне очертанията на игрището, то тя отскача от електрическа преграда. Играчите са само шест (един вратар и пет футболисти). И все пак играта е правена за деца, въпреки че ще е забавна и на техните батковци и каки.

Имаме възможност да избираме между Quick match, Exhibition, LEGO Skills, Story и LEGO Cup. Първият режим е най-елементарен – играят два отбора, които са случайно селектирани от компютъра, а вие трябва да изберете на чия страна да сте. Exhibition е същото нещо, но с единствената разлика, че вече можете да си избирате отбор. Има три вече готови тима и пет слота за селекции, направени от вас. LEGO Skills е тренировката, а Story – "кампанията" на играта. Интригата е следната: правите си отбор и взимате участие в един турнир по футбол. След като го спечелите, на официалната церемония по връчването един тип open открадва купата и вие трябва да го гоните – чак до Марс. След като победите даден отбор, можете да вземете футболисти от него за своя тим. Когато хванете подлеца, откраднал купата ви, получавате право да използвате галактическите си шампиони в Exhibition, както и вече победените отбори. В LEGO Cup си избирате някой национален тим (присъства и България – боже, какви сме дървета) и се борите за световната лего-купа.

Отборите са с доста забавни имена – Средновековните рицари, Кабоите от Запада, Крепостните скелети и т.н. Но най-големият бъзик с тимовете безспорно е при националните отбори и най-вече при имената на футболистите. Там можете да срещнете играчи като

Красимир Стоичков, Росен Вуцов, Дейвид Ширър, Зидан Батистута

и т.н. Изобщо бъзици има на килограм, в което лошо няма.

Стадионите от своя страна изглеждат доста интересно при Quick match – средновековни замъци, над които летят дракони; джунгли, из които обикалят джипове или... танкове. Но при LEGO Cup нещата стоят по съвсем друг начин. Стадионите са съвсем истински, но не и по размери (все пак там играят лего-футболисти). Имат си всичко – публика, развяваща знамена, полиция и други. Дори в предварителните групи трибуните изглеждат доста обезлюдени и примитивни, но по-нататък към осминафиналите терените придобиват съвсем друг, доста по-жив облик.

Докато си играете, по стадиона се пръкват благинки, по-известни като Power-ups. Има златна обувка, увеличаваща бързината, топка, която ви гарантира сигурно овладяване на коженото кълбо, гиричка – никой не може да се доближи до ваш футболист за определен период от време и други...

Управлението на играта не е трудно. Ако сте играли FIFA, значи знаете всичко – Q, W, A, S, D и стрелките. Графиката е на задоволително ниво, но футболистите са малко дървени – все пак не трябва да изпускаме факта, че те са от пластмаса. Някои фенове от публиката са раздвижени, но други са просто "лепнати" спрайтове. Звукът е на същото ниво – средно качество.

Ако си падате по футбол и не искате да се ангажирате твърде много, просто може да опитате тази игра. Но ако предпочитате нещо по-задълбочено от ранга на FIFA например, просто забравете за LEGO Soccer Mania.

Кирил Илиев

SPORT	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	EA/Lego Media
сайт	www.lego.com/software/soccermania
хардуер	Pentium 300 MHz, 64 MB RAM
софтуер	Windows 98/ME/XP, DirectX

PC CD ROM
1 CD




РОК РАДИО
ТАНГРА
96.7
ЕДИНСТВЕНОТО В БЪЛГАРИЯ

PS MANIA

Лято е и жегата е направо непоносима, но това пък прави нощите още по-благодатни... за игра. Учудващо за този отпускарски сезон в игралния бизнес, имаше куп нови заглавия за преглед. Наложи се да избирам между някои от тях и новата информация за предстоящи премиери. Дано съм улучил златната среда.

Ивелин Иванов

СИСТЕМА ЗА ОЦЕНЯВАНЕ

100% — **90% – 100%** Бинго! Игра, която ще остане в историята на геймингa.

90% — **80% – 90%** Потенциален хит.

80% — **70% – 80%** Солидна игра, доста над средното ниво.

70% — **60% – 70%** Не е зле, но не блести с нищо особено.

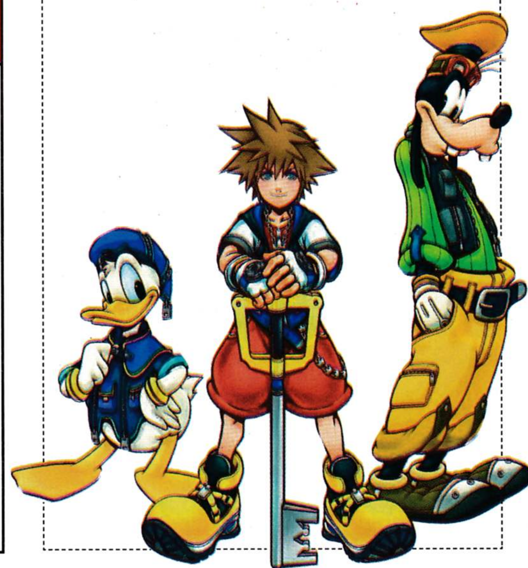
60% — **40% – 60%** Можеше и по-добре. Язък за барута!

40% — **20% – 40%** Можеше и по-зле, но нима това е оправдание?

20% — **0% – 20%** Тази игра убива мозъчни клетки! Играйте на своя отговорност

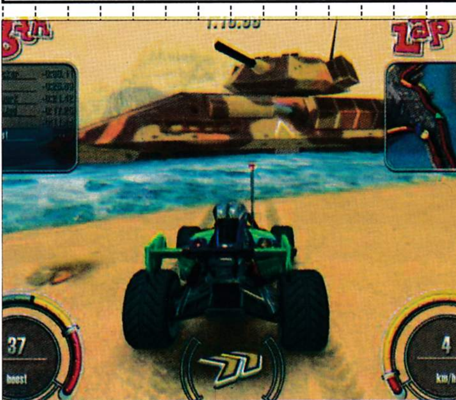
DISNEYLAND

Square публикуваха нов артуърк и скрийншотове от съвместния си проект с Disney — екшън RPG-то Kingdom Hearts. Заглавието ще представлява интригуваща смесица от класически Disney герои и мотиви и идеи в духа на Square. Играта вече стартира в Япония и първите отзиви са повече от обнадеждаващи. Говори се, че в англоезичната версия на Kingdom Hearts гласът на главния герой ще бъде озвучен от нашумелия напоследък Хейли Джоуел Озмънт ("Шесто чувство", "Изкуствен интелект").



НОВО!

Metro3D Europe обявиха плановете си да издадат игра със заглавие Smash Cars — рали с радиоуправляеми автомобилчета в PlayStation2 формат. Заедно с някои стандартни за жанра идеи Smash Cars включва възможността да печелите награден фонд, който след това да използвате за ъпгрейди. Създателите на играта — Creat Studio, обещават графика и физически модел, които да оставят конкуренцията да им "диша праха". Очаквайте Smash Cars през пролетта 2003-та.





ВЕЧЕ И В БЪЛГАРИЯ

На 29 юни в зала 2 на НДК в София се проведе първият голям национален турнир по Gran Turismo 3, организиран от Sony България. След двучасова оспорвана надпревара първи финишира Борис Миланов. Той получи престижната награда конзола PlayStation 2. Негов подгласник е Васил Антонов, който се класира втори и получи CD Walkman Sony. Третото място зае Иво Костадинов и получи платинената игра Tekken Tag и Memory card за PlayStation 2. Най-младият участник в турнира — седемгодишният Любослав Йорданов получи тематична награда — играта Peter Pan. От Sony България обещават, че турнири за PlayStation 2 тепърва предстоят.



ПИРАТСТВО

Нов "нелегален" сайт на Grand Theft Auto: Vice City беше стартиран наскоро като част от рекламната кампания на новото допълнение към играта. Сайтът, разработен от Rockstar Games, все още не предлага каквато и да е нова допълнителна информация. Любопитната част е, че уебсайтът е представен като дело на един от героите във Vice City — Кент Пол. Цялата страница, подобно на играта, е издържана в духа на 80-те.

PRIMAL



Primal ме грабна още с първите няколко скрийншота, които мярнах вече не помня къде. Какво да правя, като готиката ми е влязла под кожата. И тъй, зачаках следващата хапка от "първоизточникова" информация да се появи отнякъде. Месеци наред — нищо. После неочаквано дойде време за E3 и готическите ми мечти се превърнаха в реалност — играемо демо на Primal! Тръшнах се на удобния скъпарски диван, услужливо предоставен от издателите Sony, и вероятно нямаше да се отлепя с часове от него, ако накрая в очите на чакащите своя ред не почнаха да проблясват демонични искрици.

И като казах "демонични" — Primal всъщност е една история за демони. Макар главната героиня — Джен Тейт, да е най-нормално момиче. Проблемът е, че нейният приятел Люис не е съвсем обикновен. Оказва се, че във вените му тече демонска кръв и точно това е причината той да бъде отвлечен в света на демоните — Oblivion. Твърдо решена да не остави нещата така, Джен намира някак пътя към това ново измерение, което в не едно и две отношения е по-страховито и от най-лошите ѝ кошмари. Добре поне, че на самия праг на Oblivion Джен се сдобива с верен спътник — гаргойлът Скрий. Нали се сещате за гаргойлите — онези каменни симпатяги, кацнали по кулите на готическите катедрали? Грозни крилати изчадия, които кой знае защо винаги са извиквали в мен странно умиление. Е, този е точно като всички останали — грозен и крилат. И за да е издържано по правилата, Скрий може да се вкаменява, когато си пожелае, което изглежда го прави почти неуязвим.



Ето ви и първата заявка за интересен елемент в геймплея. В произволен момент можете да поемете контрола над който да е от двамата герои, като често за решаването на някой пъзел са необходими съвместните им усилия. Колкото до битките (защото такива в Primal определено има) за предпочитане е в тях да управлявате Джен, тъй като тя разполага с далеч по-впечатляващ арсенал от техники и удари. Още с прониквaнето си в Oblivion нашата главна героиня установява, че може да приема и демонична форма, която я превръща в истинска бойна машина. Нещо повече. Oblivion е разделен на четири различни свята — Solum, Aquis, Aetha и Volca. Във всеки от тези светове Джен приема различен демоничен образ, който пък разполага с коренно различен набор от атаки и специални умения. Самите бойни сцени на моменти съперничат дори на beat 'em up класики като Tekken Soul Calibur. Без преувеличение.



В технологично отношение играта е не по-малко зашеметяваща, отколкото като графика или дълбочина на геймплея. Studio Cambridge са разработили свой собствен графичен енджин, позволяващ "динамично зареждане на сцените". Което с думи прости означава, че в рамките на самата игра няма да видите нито веднъж надписа "Loading...". Можете да прекосите Oblivion от край до край без да ви се налага да нервно да потропвате с пръсти по масата.



Може да се стори пресилено, но след като все пак успях да видя и новия Tomb Raider на живо, мога спокойно да кажа, че този път Лара Крофт ще трябва здраво да се поизпоти, за да заслужи титлата си на action adventure звезда №1.



ACTION ADVEWNTURE — PlayStation 2

издател	SCEE
създател	Studio Cambridge
очаква се	до края на 2002-ра

Dead to Rights

ACTION ADVEWNTURE



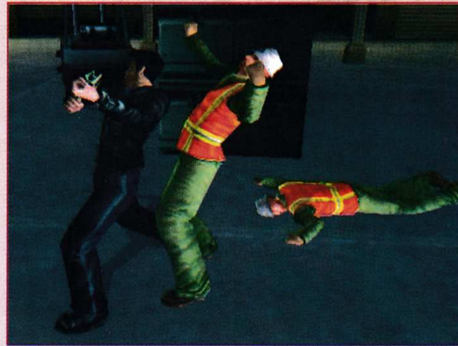
издател	Namco
създател	Namco
очаква се	есента 2002-ра
прилича на	Max Payne, Metal Gear Solid 2

Когато една относително оригинална идея пожъне приличен комерсиален успех, всички хукват да се качат "на вълната". Такъв безспорно е случаят и с "bullet time"-а на Max Payne. За тези, които са пропуснали както PC, така и PS2 версията на играта (има ли такива наистина?!), става въпрос за възможността да отстреляте противниците си "на забавен кадър" в стил "Матрицата".

Всъщност дори съм леко изненадан, че мераклиите да дублират успеха на Max Payne са толкова малко. Другото странно нещо в цялата далавера е, че създателят на Dead to Rights се казва... Namco. Хората, дали на света PacMan, напоследък са по-известни като автори на безспорно най-добрите beat 'em up игри — Soul Calibur и Tekken, и на един от най-качествените аркейд рейсъри на всички времена — Ridge Racer. И сега ни в клин, ни в ръкав — екшън приключение. Не знам как би трябвало да се преведе Dead to Rights. Вероятно става въпрос за поредния шедьовър на "японския английски", така добре познат на феновете на мангата.

Историята? Запознайте се с Джак Слейт — типичния холивудски тип ченге със собствени представи за прилагането на закона. Един ден поредният тъп престъпник, гледал твърде малко филми, прави фаталната грешка да убие бащата на Джак и купонът започва. Забелязахте ли, че думичката купон не е пакетирана в любимите ми кавички? Това е защото този път май иронията е неуместна и купонът в Dead to Rights ще е съвсем истински.

Преди всичко две думи за "леките" прилики с bullet time-а на Max Payne. По всичко личи, че в Dead to Rights тази Matrix-екстра ще е далеч по-лесна за използване, но пък и далеч по-ограничена. Просто при всеки скок-кълбо на главния герой вие ще можете (отново на забавен каданс) да избирате по няколко мишени, които да гръмнете преди да сте се приземили на земята. И толкова. Джак Слейт няма да може да се управлява по никакъв начин, докато е във въздуха, нито пък ще може да



използва този свой трик при друго, произволно движение.

Всъщност истинската тръпка в играта ще идва най-вече не от описаната по-горе фантасмагория, а от специалните движения, с които ще разполага мистър Джак Слейт. Пример? Да речем, че си нямате оръжие, а пред вас се е изпречил злодей с "помпа" в ръка. Няма проблеми — с едно натискане на екшън бутона ще можете мълниеносно да сграбчите дулото на насоченото към вас оръжие, да заобиколите с ловко движение своя противник, да изтеглите пушката от ръцете му и — когато сте вече зад гърба му — просто да му пръснете мозъка от упор.

Общият брой на тези специални техники на Слейт все още не е ясен, но едно е сигурно — ще бъдат доста. Някои от първите публикувани скрийншотове от играта демонстрират "чупки", на които биха завидели едновременно Джон У и Робърт Родригес (режисьорът на "Десперадо"). Например кълбото назад, при което отново измъквате оръжието на противника, "изритвате" го с крака във въздуха и го гръмвате преди да е успял да тупне на земята. Между другото, в играта ще има и доста мурафети без оръжие за феновете на ръкопашните схватки.

Макар че като цяло Dead to Rights



ще бъде доста по-екшън ориентирана, авторите обещават и прилична доза stealth, или с други думи — промъкване. Едва ли е нужно да споменавам, че Namco набързо са "взели назаем" надникването зад ъгъла на Solid Snake. Дано поне са го изкопирали като хората, защото пък в Hadhunter друг създател на игри не беше успял дори това да направи.

В графично отношение май няма да ни шашне с някакви космически висоти, но поне изглежда, че нещата са пипнати професионално. Все пак говорим за дивелъпър от класата на Namco. Въобще, при задълбочаващия се глад за наистина добри Xbox заглавия Dead to Rights се очертава като свежа глътка въздух за доста унилите напоследък фенове на конзолата. Стискайте палци един мой добър кипърски приятел да се сдобие със свое копие, за да мога да ви разкажа повече за играта, този път по лични впечатления.





METAL GEAR SOLID 2

SUBSTANCE

Още с първите колебливи сведения за MGS2: Substance се развихриха слухове — че това е всъщност Metal Gear Solid 3, че играта се прави изключително и само за Xbox, че Солид Снейк ще се завърне този път като главен герой и т.н., и т.н. Време е с официалното изявление на Konami да обясним как все пак стоят нещата в действителност. Преди всичко (както можеше да се очаква от краткия период след излизането на Sons of Liberty) не става въпрос за изцяло нова игра. Казано най-просто — Substance е всъщност MGS2 с екстри. Много екстри. Ужасно много екстри. За да бъда по-конкретен — засега се планира Substance да се появи на двустранен диск (в духа на специалните DVD издания), като от едната страна ще бъде разположена пълната версия на MGS2: Sons of Liberty, а от другата — споменатите по-горе екстри. Като начало, близо до ума беше, че след успеха на VR Missions изданието на MGS Konami ще направят нещо подобно и с MGS2. И настина, една солидна част от допълнителния материал в Substance ще се състои от VR (от "Virtual Reality") мисии, общо около 200 на брой. Втората сериозна порция от бонуси ще включва нови мисии, които ще използват места, вече познати от Sons of Liberty, но с изцяло различни цели за изпълнение, нови оръжия и някои "специални изненади". В секцията "специални изненади" влизат нови костюми (например нинджа костюм за Рейдън), но за всички хитът вероятно ще бъде Солид Снейк, който... кара скейтборд! Да, няма грешка. Сигурно вече сте чували какъв майтапчия е Хидео Коджима. Konami и без друго работят в момента по скейтборд игра, кръстена Extreme Skateboarding, така че хората си казали — какво пък?! Последната част от допълненията в MGS2: Substance ще бъдат т.нар. "Истории за Снейк" — кратки, средни на дължина и по-пространни разкази за живота на Солид Снейк, поднесени под формата на готови анимации.





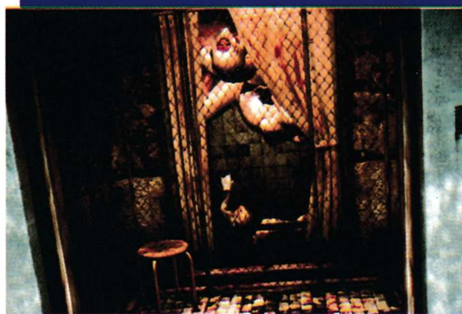


ACTION ADVEWNTURE	PlayStation 2
издател	Konami
създател	Konami
очаква се	ноември 2002-ра

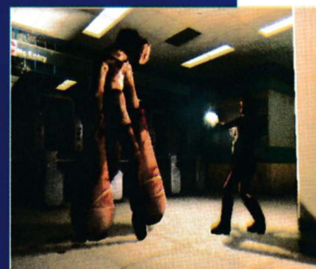
SILENT HILL 3

По моя преценка новините около Silent Hill 3 са добри и лоши. С кои искаме да започна? С лошите? Така и предполагах. Добре де, всъщност "лоши" може би е малко силно казано, по-скоро тревожни. Всичко тръгва от това, че по традиция поредното издание на играта ще представи и поредния нов главен персонаж — тийнейджърка с необявено за момента име. Дотук добре. Тревожи ме само изказването на хора от екипа, че им било писнало да правят игри с герои на средна възраст. Поне според мен именно това беше една от уникалните черти, които правеха предишните две игри толкова различни. Девойка, значи? Х-мм... Дано само това да не превърне Silent Hill 3 в... Resident Evil 4. Добрите новини? Първо, по SH 3 ще работи екипът, създал двете предишни игри. После — играта ще разполага с изцяло нов, специално написан за нея графичен енджин. Рано е на фона на няколко скрийншота да се каже на какво точно ще е способен този енджин, но доколкото познавам Konami, това почти със сигурност ще е за добро. А дали новата игра ще е все така плашеща? Отговорът на екипа е — не, ще бъде още по-плашеща! Момчетата били недоволни, че междинните анимации в Silent Hill 2 се получили значително по-страшни от самия геймплей. Сега те били твърдо решени да наблегнат именно на атмосферата по време на игра. Какво ли ни чака?! Предполагам, че е излишно да уточнявам, че Silent Hill 3 ще предложи нова "колекция" от оръжия и чудовища. Уви, все още нищо не се знае по въпроса. Дано само не видим тежки картечници и гранатомети в Silent Hill игра, пази боже!









ACTION ADVEWNTURE	PlayStation 2
издател	Konami
създател	Konami
очаква се	2003-та



No One Lives Forever

Създател: **MONOLITH**
Издател: **VIVENDI UNIVERSAL**
Жанр: **FPS**

92%

Някои от вас най-малкото са чували, че тази игра вече се появи за PC, при това преди повече от година, и тогава отнесе бурните овации както на специализираната преса, така и на геймърите. От своя страна мога да кажа, че цялата еуфория около NOLF беше абсолютно заслужена. И все пак, когато научих, че тя ще се появи и в PS2 формат, чувствата ми бяха меко казано смесени. Вече станахме свидетели на не един и два страхотни PC shooter-а, които при същата процедура се превърнаха в бледо подобие на оригинала.



Но нека да започнем с две приказки за историята и идеята на играта. NOLF е типичен шутър от първо лице с нетипичен главен герой — сексапилната британска суперагентка Кейт Арчър. Не, няма грешка, независимо Джеймс Бондовски звучащото заглавие това не е поредното приключение на Агент 007. Във всичко останало No One Lives Forever и филмите за Джеймс Бонд си приличат като две капки вода. При това в най-положителен смисъл. Смъртоносни оръжия и още по-смъртоносни шпионски играчки, вманиачени злодеи, които искат да завладеят света, музика и костюми от края на 60-те, и — преди всичко! — чувство за хумор. Без да изпадам в ненужни детайли по начина на игра и управлението, ще кажа само, че No One Lives Forever е най-безупречната PS2 преработка на PC игра, излизала до момента на пазара. Независимо от ограничените възможности на джойпада в този жанр, нищо няма да ви попречи да изпитаме в пълна степен удоволствието от този истински PC шедьовър.

Не пропускайте No One Lives Forever за нищо на света, дори никога до момента да не сте играли first person shooter на PlayStation2.

Mike Tyson Heavyweight Boxing

Създател: **ATOMIC PLANET**
Издател: **CODEMASTERS**
Жанр: **ARCADE BOXING SIM**

80%

Преди всичко една уговорка – всякакви сравнения на Mike Tyson Heavyweight Boxing с Knockout Kings са абсолютно неуместни. Макар и не лишен от известна доза реализъм MT Heavyweight не е нищо повече от beat 'em up, маскиран като боксов симулатор. Макар ударите в играта да се придържат към стандартния боксов арсенал, тук ще откриете характерната за "тупалките" комбо система. Всеки от включените боксьори, били те реални (Тайсън, Бота, Холмс, Рахман, Маскаев и т.н.) или измислени разполага със свой уникален набор от комбо серии, които все пак отстъпват по брой и ефектност на класики като Tekken или Virtua Fighter.



След като вече (надявам се!) ви дадох добра представа за общия тон на играта, не мога да пропусна и втората изненада, която тя ми поднесе. Оказа се, че Mike Tyson Heavyweight Boxing все пак, поне по мое мнение, бие на ниво реализъм KO Kings поне в един елемент — системата за блокиране. Да, наистина става въпрос за система — цели четири различни блока (нисък, висок, ляв и десен). В случай че сте забравили, безспорният хит на EA разполагаше само с един плюс "dodging" движенията, разбира се. Кой казва обаче, че в Mike Tyson Heavyweight Boxing няма такива? Цели пет са — вляво, вдясно, назад и "гмуркане", плюс оттласкване на противника.

Без да претендира за свръхубедителност, но и без излишни "фокуси", Mike Tyson Heavyweight Boxing вероятно ще разочарова само най-крайните фенове на реализма.

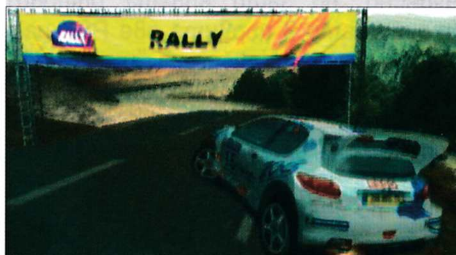
Pro Rally 2002

Създател: **UBI SOFT**
Издател: **UBI SOFT**
Жанр: **RALLY SIM**

65%

Не е ли време и конзолните игри да последват една доста похвална PC традиция – стартирането на някои нови заглавия на половин цена?! Защото кой, за бога, би си купил на пълна цена едно ново заглавие, което на практика показва само "стари трикове", при това доста по-зле от конкуренцията.

И за да съм по-конкретен — Pro Rally 2002 е поредният опит да се направи "нещо като рали игра, ама не съвсем". Наред с класическите "а ла Colin McRae" елементи тя се опитва да предложи и аркейд надпревари в духа на V Rally. Но както вече споменах, и в двата случая разминаването с оригинала е наистина фрапиращо. Съдейки по обложката, Pro Rally 2002 предлага доста съдържание за парите, които се очаква да платим за нея. 20 истински автомобила, 48 международни маршрута — какво пък, не е толкова зле. Онова, което обаче не е написано на обложката, е, че моделите на автомобилите (без опция за деформация в реално време) изглеждат твърде,





твърде претупани за съвременните PS2 стандарти. Колкото до 48-те маршрута, по-скоро става въпрос за сбор от завои, отколкото за някакво истинско предизвикателство. Да не говорим, че фонът прилича поскоро на фототапет, а различните типове настилка и повърхности се различават най-вече по цвета си.

Pro Rally 2002 не е точно тотална издънка, но само тотален новобранец би я предпочел пред истинските хитове в този пренаселен жанр.



Изкуствен интелект

Авторите обещаваха "изумителен изкуствен интелект". Трябваше да поиграя играта обаче, за да разбера какво точно са имали предвид. Да вземем например едно картечно гнездо с две картечници, на около два-три метра една от друга, с по двама войници и един командващ офицер на картечница. Каква беше изненадата ми, когато успях да гръмна "фрицовете" един по един без някой от оцелелите да ми обърне внимание. Все едно че бяха бутилки, подредени върху дървена щайга. Изумителен изкуствен интелект наистина.



Звук

Абсолютно перфектен! Единствената ми забележка е, че не поддържа Dolby Digital 5.1 — стандарт, който се налага за PS2 игрите. И все пак едва ли ще намерите друга игра с подобен наистина холивудски саундтрак. Колкото до звуковите ефекти — те са автентични, но и перфектно изпълнени.



Нива

OK, всичко във Frontline е толкова убедително и пропито с атмосфера. Чудесно, но защо нивата отново (точно като в първите две PSX игри) приличат по-скоро на "пътечки", свързващи началото и края на нивото? Можеш да се движиш по-точно определен маршрут и нито крачка встрани! Някой беше писал, че няма нищо по-дразнещо в една игра от врата, която да не можеш да отвориш, просто защото не е направена да се отваря. Това е точно като да си удариш носа в декора — веднага си спомняш, че всичко е "наужким" и... сбогом реализъм!



създател **EA**

издател **EA**

PlayStation 2





Графика

Макар да не смайва с детайлност или ефекти (на фона на MGS2 или Devil May Cry), визията на MOH: Frontline изпълнява перфектно задачата си — да ви пренесе на фронтовата линия на Втората световна война. "Верността с оригинала" на всичко, което ще видите в играта, е почти 100%-ова, като се започне от оръжията, превозните средства и униформите и се стигне до сградите в окупирана Европа.



Управление

Азбучна истина е, че именно управлението прави 99% от first person shooter-ите за PS2 на практика невъзможни за игра. Джойпадът не е равностойна алтернатива на комбинацията от мишка и клавиатура. И сякаш за да направят ситуацията още по-плачевна, създателите на MOH: Frontline са претупали управлението на играта. Резултатът е почти трагичен. Frontline стартира с десанта при Нормандия и докато вървна нивото, направо ми окапаха очите. Не казвам, че играта е абсолютно неиграема, просто ви съветвам да се въоръжите със здрави нерви и да намалите кафето, преди да я подхванете.

ОБЩА ОЦЕНКА: 70%



PlayStation Cheats

NANOTEK WARRIOR
Level Password
Нормална трудност
2 К, Т, Х, Т, К, Х, К, Т, Х
3 Т, К, Х, Т, К, Т, Х, К, Х
Bonus 1 – К, О, Х, Т, К, О, Т, О, Х, 4 Х, Т, К, Х, К, Т, Х, К, О , 5 О, Т, К, Х, К, О, Х, О, К , 6 Т, О, К, Х, К, Т, Х, О, Х
Bonus 2 – К, О, К, Х, К, К, Т, Т, К, 7 Х, Triangle, Х, Circle, Square, Х, Triangle, Circle, Square, 8 К, Т, Х, О, К, Х, Т, О, Х
Hard difficulty
2 К, Х, Т, Х, К, Т, Х, К, О
3 Х, К, Т, Х, К, О, Х, К, Т
Bonus 1 – К, О, Т, Х, К, Т, О, К, Х, 4 Х, Т, О, Х, К, Т, О, К, Т, 5 К, Т, О, Х, К, Т, Х, О, Х, 6 Т, К, О, Т, Х, О, К, О, Т
Bonus 2 – О, К, О, Т, Х, Т, К, О, Х, 7 Т, Х, Т, О, Х, К, Х, К, Т, 8 К, Х, Т, О, Х, К, Т, К, Х

Upgraded Nanotek Ship
Level 1 – Х, К, Х, К, К, О, Х, Т, Х
Level 1 с Upgraded Nanotek ship + Ultimate Thunder weapon с "unlimited power" – Х, К, Т, О, К, О, Х, Т, Х

Stop ship
Дайте пауза на играта и натиснете Т, Ля, Т, Дя, Т, Г, Т, Start. Ще се чуе звукът от вземане на power-up, който ще потвърди правилното написване на чийта. Натиснете Т, за да спрете кораба.

Включване на memory card
Вкарайте memory картата преди стартирането на играта. Паузирайте геймплея и натиснете Ля, Дя, Ля, Ля, R2, О, L1, Х. Ще се чуе звукът от вземане на power-up, който ще потвърди правилното написване на чийта. Излезте от играта след завършването на втора или по-висока мисия. Ще се появи допълнителен чийт прозорец, в който ще разполагате със сейв опции и меню.

Random curving
Дайте пауза на играта и натиснете О, Select, Ля, К, К, Д, Г, Х. Ще се чуе звукът от вземане на power-up, който ще потвърди правилното написване на чийта.

Full shield
Дайте пауза на играта и натиснете Select, О, Дя, Г, Г, L1, L1, Х. Ще се чуе звукът от вземане на power-up, който ще потвърди правилното написване на чийта.

Warp speed
Дайте пауза на играта и натиснете О, К, О, К, Т, Т, Т, Х. Ще се чуе звукът от вземане на power-up, който ще потвърди правилното написване на чийта.

Cockpit view
Дайте пауза на играта и натиснете Т, О, К, К, Т, Т, Select, Start. Ще се чуе звукът от вземане на power-up, който ще потвърди правилното написване на чийта. Изгледът ще се превключи на полу-first person режим.

Смяна на позициите на враговете и препятствията
Дайте пауза на играта и натиснете R1(2), Г, О, К, Т, L2, Х. Ще се чуе звукът от вземане на power-up, който ще потвърди правилното написване на чийта. На следващото ниво препятствията и противниците ще са с променени позиции.

Заключване на позицията на камерата
Дайте пауза на играта и натиснете О, К, Т, Т, О, К, Т, Start. Ще се чуе звукът от вземане на power-up, който ще потвърди правилното написване на чийта. Картината ще се промени и камерата ще фиксира кораба в центъра на екрана ви.

Унищожими препятствия
Дайте пауза на играта и натиснете К, О, R2(2), Ля, Г, Д, Х. Ще се чуе звукът от вземане на power-up, който ще потвърди правилното написване на чийта.

Special weapons
Въведете Х, К, Т, О, К, О, Х, Т, Х като парола. Алтернативно въведете: Х, Т, О, К, О, Х, Т, Т, Х като парола.

Black NanoTek ship
Въведете Х, К, Х, К, К, О, Х, Т, Х, като парола. Ще се чуе звукът от вземане на power-up, който ще потвърди правилното написване на чийта. Корабът ви ще се появи с 4 живота и всички оръжия още при първа мисия.

Full story
Вкарайте диска с играта в CD-ROM драйва на компютър. Отворете STORY .TXT файла, за да видите пълната версия на Nano Tek Warrior story.

Сваляне на Screen shots
Вкарайте диска с играта в PC CD-ROM drive. Отворете .JPG файла с графична програма, за да видите скрийншотовете от играта.

FURRRO THE MIGHTY DOG SAMURAI
Mighty RoaRRR spell: Влезте в главаното меню, прозореца за въвеждане на чийт. Ще се отвори нов прозорец с десет празни полета с различни иконки. Подредете ги: **Кокалче, кокалче, кокалче, кокалче, кучешка бисквитка, котешко езиче, кучешка бисквитка, нашийник, лапичка, GSM.**

Самурайски меч с Mighty RoaRRR spell: Влезте в менюто с чийтовете и: Кокалче, кокалче, бисквитка, нашийник, малко и сладко кученце, нашийник, нашийник, бухалка, GSM, FuRRRo.

Как да ядосаме собственика: На второто ниво, където ФъРРРо трябва да открадне хамбургера от масата на стопанина, влезте в кухнята и се скрийте под масата. След това бутнете телефона (второто копче) за да се набере автоматично GSM-а на собственика. Докато говори, му издърпайте сандвича от ръката и тичайте.

Помилване зад ушите (+25 health points): Ако кръвта много ви е паднала съблечете и скрийте самурайското костюмче. Отидете до най-близкия човек и го погледнете печално с бялото на очите си (L1+O). Той ще ви погали. Ако повторите, ще ви даде кучешка бисквитка. При трети опит, обаче ще ви изрита (-30 HP) или ще ви нарече Bad Dog (-1 точка Prestige пред кучките в квартала).

MIXED NEWS

НА ТРЕТА

Глобализацията владее света, а той толкова се повтаря, че за момента сякаш сме стигнали до третата серия на всичко. От Blizzard например се похвалиха, че са пуснали първия пач за Warcraft III (blizzard.com/war3), която същевременно се продава много по-добре отколкото маркетинговият им отдел е предполагал.

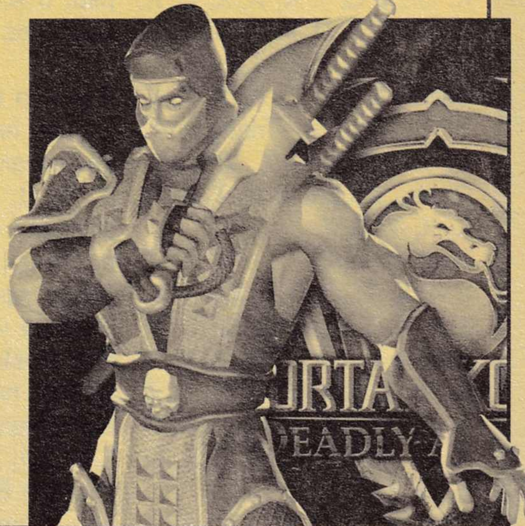
В същото време, Doom III помете конкуренцията на изложението E3 (тази тройка не я бях предвидил), като взе повечето награди – най-добър екшън, най-добра игра, най добра графика и дизайн на звука. Това, разбира се, не мина и без критика – повечето конкуренти попитаха организаторите "как така се връчва награда за нещо, което все още не може да се играе от потребителите?".

И след като феновете на Арни си отдъхнаха, разбирайки, че отново той ще бъде лицето и героят зад Terminator 3, от Infogrames обявиха, че са купили правата за игрите, които ще бъдат направени по сюжета на сай-фай екшъна "Terminator 3: Rise of the Machines". Ако не сте чували нищо за филма, на www.terminator3.com може да погледате тийзър за идната версия. Първата игра по филма се очаква следващото лято.

Още малко тройки, комбинирани с филмови новини – Mission Impossible 3 (за момента със сухото работно заглавие M:I-3) ще бъде заснета от любимеца на децата – режисьора на филмите "Седем" и "Боен клуб" – Дейвид Финчър.

Задава се и трети филм по неизчерпаемата тема Mortal Kombat. Той ще бъде режисиран от Ед Буун и Джон Тобиас, които само истинските фенове ще се сетят, че бяха главните програмисти на оригиналната игра, появила се през 1993-та.

Третата матрица, с името "The matrix: Revolutions" ще бъде пусната внезапно след втората, като това ще стане до края на следващата година, вероятно по Коледа. В актьорския състав отново са Киану, Кари-ан Мос и Лорънс Фишбърн, което може да ни кара да предположим, че във втората матрица няма да се случи нищо драматично с любимите ни главни ни герои. Между другото, името на втората матрица – The Matrix: Reloaded е идейно. Ако случайно сте пропуснали нейния напълно функциониращ трейлър, все още може да го смъкнете от whatisthematrix.com. Струва си чакането.



НЯКОЛКО РУНДА X-BOX

the LinuX project group

Емулаторите и старите игри няма да залязат въпреки модерните конзоли. Най-добрият емулатор за стари конзолни игри – Mame (www.mame.net) вече е съвместим с X-box. По-точно с тези модели на X-box, които имат инсталиран мод-чип. Типично в техен стил Майкрософт излязоха с официално становище, че не са щастливи задето потребителите им могат да играят древните хитове на Atari или Konami върху Pentium III системата на Xbox. Факт е, че всеки желаещ може да дръпне емулатора от интернет, да изтегли и последните появили се ROM-ове, да запише на диск всичко това и след като го качи на X-box да е в час с конзолния свят от античността чак до наши дни.

След като група ентусиасти успяха да подкарат Линукс под PlayStation 2 (www.playstation2-linux.com), дойде време подобни ентусиасти да атакуват и новия Xbox. Въпреки че продуктът е на Microsoft, анонимен донор е обявил награда от 200 000 долара за всеки, който иска да пусне Линукс върху Xbox, като единственото условие е това да стане легално. Може да опитате късмета си на http://xbox-linux.sourceforge.net/. Като цяло мнението по случая е, че ако някой пусне Линукс на Xbox – всеки може да си направи евтин сървър (или група от евтини сървъри), след като хардуерът на Xbox струва около 450 долара, а в момента на пазара конзолката върви по 150 долара. От "Майкрософт" – България обявиха, че Xbox няма да се появи по нашите магазини до тази Коледа, така че ще трябва да очакваме догодина. Дано поне тогава има повече заглавия.

30 ГОДИНИ ATARI

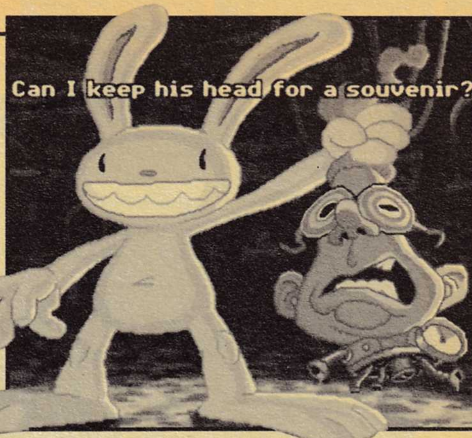
Фирмата "Атари" официално отпразнува 30-та си годишнина през миналия месец – на (www.atarimuseum.com) може да видите повече детайли. Това е компанията, която е създала една от първите видеоигрални автомати, като е основана от Нолан Бушнел с 500 долара начален капитал. За по-малко от 10 години достига до оборот от два милиарда долара. Трябва да се спомене, че преди 30 години Атари постави началото на това, което днес наричаме "индустрията на видеоигрите".

Впоследствие лидер стана Nintendo през 84-та, след това през 1992-ра царството премина във владенията на Sega, Sony през 1995-та, а скоро ако всичко се развива по плановете на Майкрософт, би следвало софтуерният гигант да заграби голям дял и от този вид развлекателна индустрия. В момента Атари е собственост на Infogrames и логото ѝ може да бъде видяно по кутиите на Neverwinter Nights, което си е направо странно за "мъртва" компания.

ЛУКАС И СТАРИТЕ ИГРИ

На http://scummvm.sourceforge.net група фенове разработват двигател, на който може да пускате добре познатите ви стари LucasFilm игри на добре развитите ви бързи компютри с Windows XP. Тези, които са с Linux, също ще имат възможност да го правят. Това значи, че всеки може да поиграе Maniac Mantion, Sam & Max, Day of the Tentacle, Indiana Jones или Monkey Island. Категорично добра новина за куест маниаците, след като този жанр никак не се продава (и никак не се произвежда) напоследък.

Интересен факт е, че от Lucas Games първоначално са помислили сайта за място, където се разпространяват нелегално техните стари игри и са решили да заведат дело Но после всичко се е оправило и проектът SCUMMVM е получил официално извинение.



ГЕТО-БЛАСТЕР С MP3

Аха-аха да забравим, че Philips направиха първия портативен mp3-cd плейър, и холандската фирма показа нещо, което вероятно ще промени живота на хип-хопърите по източното и западното крайбрежие на САЩ. Philips Streamium е плейър, който може да се включва чрез мрежови кабел във високоскоростна интернет мрежа и оттам да осъществява връзка с множества интернет радиостанции, с които холандците вече имат договори. Плейърът свири mp3cd, mp3pro и CD Audio, записани върху CD-R и CD-RW дискове. След като и преносимите гето-бластъри (Streamium определено има вид на такъв) вече имат IP, предполага се, че в скоро време някой ще се сети да пусне безжична мрежа (Wi-Fi) и хората ще могат спокойно да се движат, като слушат gangsta-mp3-ките от дома, излъчвани в интернет от домашния компютър. Това в България, естествено, няма да се случи в близко бъдеще, но все пак. Повече инфо за Streamium на www.audio.philips.com.

БЕЗПЛАТЕН ОБЯД



Този брой наградите от **Panda Software** се разпределят по следния начин:

Георги Бояджиев от Пловдив – Panda Antivirus Titanium

Любо Додов – тримесечен абонамент

Традиционните 5 плюшени панди са за:

Николай Петков от София
Станко Георгиев от София
Георги Беков от Пловдив
Кристина Велкова от Разград
Радостина Христова от Варна

И накрая една допълнителнта награда Panda Antivirus Titanium, която отива при **Иво Ненчев** от град Тетевен. Честито.

ВЛЕЗ В АРМИЯТА!

Излезе демо на America's Army: Operations RECON. Както писахме в миналия брой, става дума за игра, разработвана от – забележете – Американската армия и е създадена за да я рекламира със средствата на гейминга. Похвално.

Играта навява спомени за Half-Life, но е направена с двигателя на Unreal и представлява реалистичен шутър с още по-реалистични оръжия и екипировка.

Напълно безплатна, тя може да бъде изтеглена от няколкото сървъра, посочени на главния сайт – www.americasarmy.com.

А ако имате малко търпение, със сигурност може да я намерите в някой от дисковете на PC Mania към следващия брой.



Небрежният шопинг за по неколкостотин $$ внася елемент на разнообразие в така или иначе морните жеги. Стоян ни предлага да хвърлим един бърз поглед върху списъка с нови апетитни джаджи.

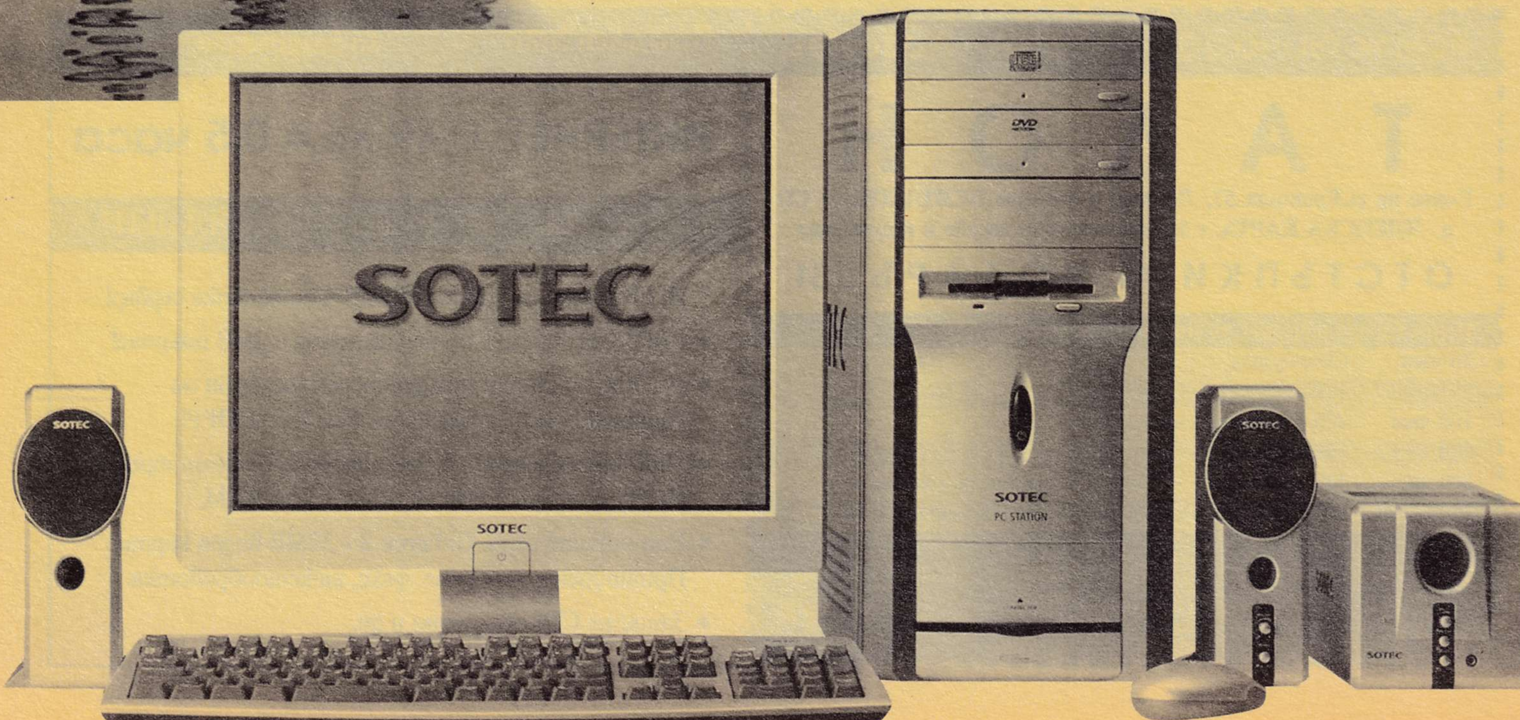
Летен хардурен преглед

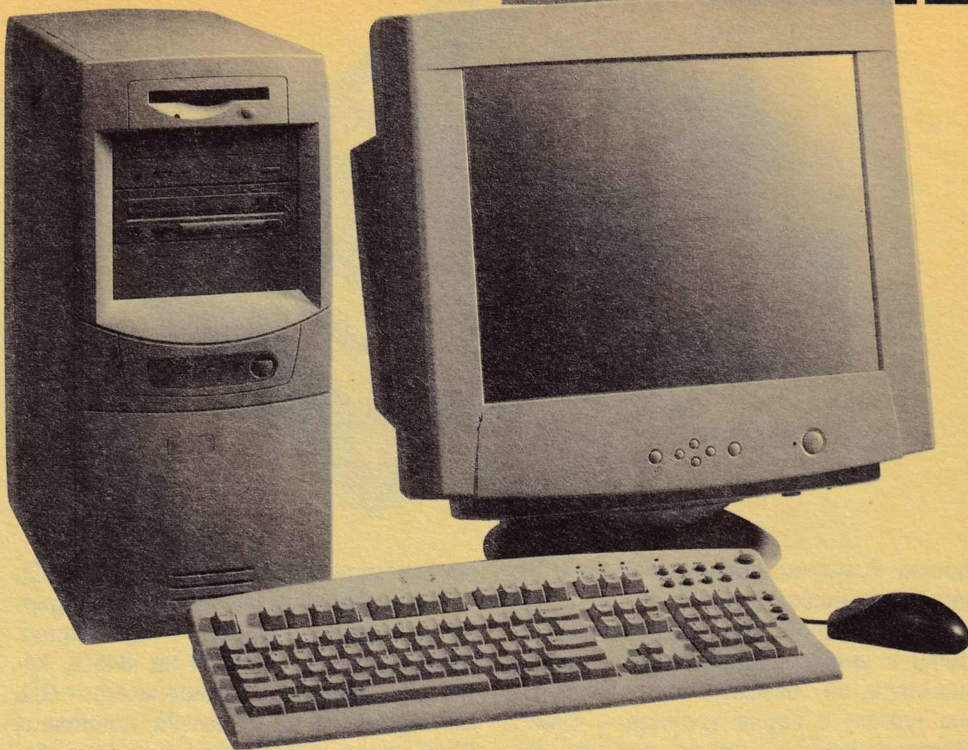
За нормалните хора летните месеци обикновено са символ на безкрайната почивка и разложение по плажовете. За геймърите обаче почивни дни няма – играе се всеки ден и колкото по-голямо е удоволствието от визуалната разходка из фантастични светове, толкова по-добре за всички. Естествено, последното не е възможно без съответната подготовка, която предполага непрекъснато подобряване възможностите на компа или казано накратко – добиване на по-зли и безмилостно мощни компоненти. За щастие ония горе дето пускат сри-тата и съпътстващата ги периферия също не прекаляват с летните почивки.

Intel – Celeron и Pentium

Миналия месец Intel пуснаха в продажба нов вариант на Pentium 4 процесора: 0.13-микронна версия с 512K кеш от второ ниво, този път обаче със 133MHz системна шина. P4 традиционно работи с учетворяване на скоростта за достъп до данните, т.е. 4x133=533MHz. Засега са пуснати 2.2GHz (2266MHz), 2.4GHz и 2.5GHz (2533MHz) процесори с новата шина. Разбира се, оттук нататък всеки нов по-бърз модел P4 ще бъде с 533mhz-шина като ще се появяват варианти и с 400mhz-шина, но те ще са слабо разпространени (подобно на P3 на 700 и 900MHz).

Марката Celeron също се радва на попълнения. Споменаваме мимоходом поредните 100MHz отгоре, засилени в лицето на Celeron 1.4GHz (Socket370, P3-ядро, и т.н.) – модел който не предлага нищо ново спрямо 1.3GHz-овия си предшественик. Интересното идва при Celeron 1.7 и 1.8 GHz. Тези процесори нямат нищо общо с предишните Celeron-и освен името – странно защо Intel не ги кръстиха Celeron2 или Celeron4 по аналогия с Pentium марката. Новите Celeron са с P4-ядро, Socket478, 100MHz/400 сис-





темна шина, изработват се по 0.18-микронна технология и имат два пъти по-малко кеш в сравнение с първите "Willamette" P4-ku.

Така се получава:

- P4 по 0.18 технология с 256K кеш (шина: 100/400);
- Celeron-P4 – със 128K кеш (шина: 100/400, 0.18um);
- P4 по 0.13 – 512K кеш (шина: два варианта 100/400 или 133/533).

Актуалната цена на новите Celeron-и е доста ниска (ако я сравняваме с останалите P4) – 90$ (1.7GHz) и 110$ (1.8GHz). Скоро се очаква и 1.9GHz версия, а от 2GHz нагоре и Celeron ще се произвеждат по 0.13um технология. В момента е сигурно единствено, че в бъдеще шината им ще си остане 100/400, но не е ясно дали кешът им няма да се увеличи на 256K.

AMD - AthlonXP и Duron

AMD най-накрая пуснаха първия си процесор, произведен по 0.13-микронна технология: AthlonXP (с кодово име "Throughbred"). За съжаление той няма никакви архитектурни различия спрямо предишните AthlonXP ("Palomino"). Единствената разлика е технологията на производство и произтичащите оттам по-ниско захранващо напрежение, по-малка консумация и по-малък размер на силиция. Не разчитайте обаче да използвате по-малки радиатори: AMD изрично казват, че е необходим меден радиатор или поне такъв с медна подложка. Макар консумацията да е по-ниска, размерът също е намален и съответно площта, от която трябва да се отведе топлината, е по-малка, т.е. трябва по-бързо да се охлажда ако не искаме да "изпуши". Моделите по 0.13um технология засега се предлагат в диапазона 1700+ (1.46GHz) до 2200+ (1.8GHz). Най-бързият 0.18um е 2100+ (1.73GHz). Очаква се новите 0.13um AthlonXP да достигнат 2500+ (2GHz) и чак след това ще видим нещо наистина ново от AMD: AthlonXP с 512K кеш (около октомври).

Интересна е съдбата на добрия стар Duron. Досега винаги когато Athlon получаваше ново ядро, малко след това новостите се прехвърляха и към Duron-линията. Наскоро обаче AMD обяви плановете си да спре изцяло Duron-процесорите. Най-много можем да очакваме още 100MHz отгоре върху 0.18um ядрото ("Morgan") – 1.4GHz модел. Според новата стратегия на AMD – конкурентни на Celeron-P4 в ниския клас са по-малките модели AthlonXP. Засега тази тактика изглежда добре: 1700+ и 1800+ AthlonXP са на същата цена като Celeron-P4, но предлагат безспорно по-голяма производителност.

Чипсети:

i850E

Intel официално се отказаха да поддържат Rambus и това си пролича много добре в последния техен чипсет, който поддържа такава памет (поне засега не се предвиждат други по-нови модели). Единствената разлика спрямо предшественика i850 е новата системна шина 133/533. Феновете на Rambus очакваха PC1066 (RDRAM) и RIMM4200 поддръжка. Официално (според Intel) i850E работи само с PC800 памет (двойка 16-битови 400MHz RDRAM модули, 2x1.6GB/s = 3.2GB/s скорост на паметта).

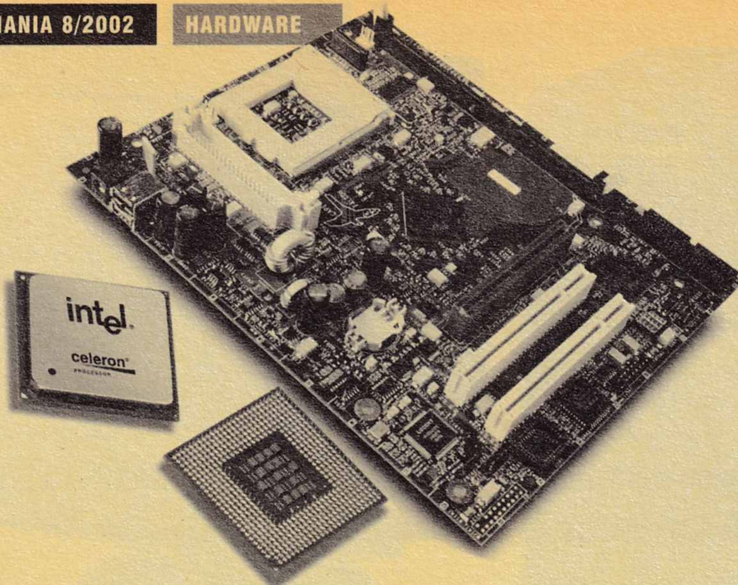
Някои производители на дънни платки все пак обявиха на своя глава продукти с PC1066 (533MHz RDRAM, 2x2.1GB/s = 4.2GB/s скорост на паметта), а ASUS има модел с RIMM3200/RIMM4200 – един 32-битов RDRAM модул, RIMM3200 е базиран на PC800 – 2x1.6GB/s = 3.2GB/s, а RIMM4200 на PC1066 – 2x2.1GB/s = 4.2GB/s. RIMM модулите са несъвместими с предишните Rambus-дъна, но и без това едва ли ще се разпространят значително. Като цяло производителността на една P4 система с PC1066/RIMM4200 е същата или по-малка от тази на P4 с DDR333/PC2700 или DDR400/PC3200.

i845G, i845E, i845GL, i845GLL

По повод новите процесори с 133/533 шина, както и навлизането на "ниския клас" (Celeron) в Socket478 територията, Intel пусна и нови модели на чипсета i845. Те се състоят от два чипа, условно наречени "северен мост" (към него се включват процесора, паметта и видеото), и "южен мост" (към него се включват всички джунджурии като USB, дискове, CD-та, PCI-платки, звук, и т.н.). Новите чипсети използват за връзка между двата чипа "Intel Hub Architecture (IHA)" 1.5, но разликите спрямо предишните i8xx модели (които са с IHA 1.0 и 1.1) са чисто електрически с цел по-ниска консумация като скоростта си остава същата: 266MB/s (конкурентите VIA и SiS имат и по-бързи). Подобренията и в двата чипа са доста.

Северният мост в i845G поддържа както 100/400, така и 133/533 шина, PC1600/DDR200 (1.6GB/s) и PC2100/DDR266 (2.1GB/s) памет. Според предварителната информация трябваше да има и PC2700/DDR333 (2.7 GB/s) поддръжка. Най-вече за да имат време за тестове и сертифициране, Intel решиха да я отложат за по-късно, но някои производители на дънни платки я активират въпреки това. Поддържа се AGP4x слот за външна видеокарта, но най-атрактивното нововъведение е интегрираната графика ("Intel Extreme Graphics").

IEG работи на 166MHz, а по производителност е на нивото на Savage4 (VIA P4M266, KM266) и SiS315 (SiS740, SiS650) – сиреч около два пъти по-бавна от GF2MX400. Ако не смятате да товарите компютъра с 3D-приложения (игри), е напълно достатъчна – вади без проблем 1600x1200 @ 85Hz с 32-битов цвят (има интегриран 350MHz RAMDAC). Поддържат се и



доста визуални ефекти, макар и не толкова много, колкото в GF4 или Radeon. Както и при останалите чипсети с интегрирана графика, видеопаметта се "изземва" от системната памет с горна граница – 64MB. Интересното е, че за разлика от другите интегрирани чипсети, в случая не трябва да "изземете" паметта още след зареждането на BIOS. С други думи i845G заделя паметта динамично – ако някое приложение има нужда от повече видеопамет, тя му се предоставя, а ако не му е необходима – освобождава се и може да се използва за други цели (15-ти прозорец на интернет браузъра примерно).

Най-накрая Intel намериха приложение на AGP-слота в случаите, когато се използва вградената графика – можете да пъхнете малка AGP-платка (ADD – AGP Digital Display), която предоставя TV-Out и DVI-изводи за интегрираното видео. За съжаление Dual-View не се поддържа, т.е. на всички изходи има една и съща картина (Clone-режим).

Южният мост при тези чипсети е ICH4, който за разлика от предшествениците си поддържа USB2.0 (6 порта) – версия 2.0 поддържа до 60MB/s за разлика от предишната 1.1 с 1.5MB/s. Улеснено е изграждането на Legacy-free (без остарели компоненти) системи, които нямат COM, LPT, PS/2, Game/MIDI, Floppy интерфейси. Подобрен е и 6-каналният AC'97 звук – вече с 20-битова резолюция, която предполага по-плътен звук, където има поддръжка за него. Според някои слухове ICH4 поддържа 1000Mbit/s LAN, но в документацията на Intel не се споменава нищо такова. Единствената "новост", която липсва в ICH4, е UltraATA/133, но това не е съществен пропуск, тъй като засега и UltraATA/100 е достатъчно бърз интерфейс, а към края на годината ще се появи SerialATA/150.

i845E е същият като i845G, само че без интегрираната графика. i84GL е "Lite" версия на i845G и не поддържа външни AGP4x видеокарти. i845GLL е "Lite" версия на i845GL като разликата е в южния мост – GLL би трябвало да използва по-стария ICH2 модел. i845GLL все още не е обявен официално от Intel.

През есента се очакват DDR333-версиите на i845G – i845GE и на i845E – i845PE. По същото време трябва да дойде на бял свят и южният мост ICH5 със SerialATA/150 поддръжка, който се характеризира външно с тънки IDE-кабели, малки конектори, включване/изключване на устройства по време на работа. Възможно е ICH5 да поддържа и 802.11b (Wireless LAN, 11Mb/s) – срещу 5-10 отгоре (върху цената на дънната платка) – ще получим нещо, което днес струва около 100$ под формата на PCI платка за безжична мрежа.

SiS645DX, SiS651, SiS648

SiS също реагираха на новата 133/533 шина за P4 и подновиха моделите си 645 и 650 (вградено видео SiS315). Очаквайте новите дъна с 645DX и 651 ("650GX") да бъдат комплектовани и с по-нов южен мост 962. Той поддържа USB2.0 (до 60MB/s и IEEE1394a – до 50MB/s). За разлика от Intel SiS645/650 поддържат DDR333, ATA133, ACR слот, а връзката между северния и южния мост е 533MB/s.

VIA KT400, SiS746

За SocketA платформата (AMD AthlonXP/Duron) SiS вече обявиха найновото си творение: 746 с AGP8x, 1GB/s връзка между северния и южния мост (746+963 двучипово решение за разлика от 745), USB2.0, ATA/133, ACR, IEEE1394a. SiS746, както и SiS648 официално поддържат максимум DDR333 памет. За разлика от тях – очакваният към края на юли KT400 на VIA трябва да поддържа и DDR400/PC3200. Освен това той ще работи и с AGP8x, 533MB/s връзка с южния мост, който е новият VT8235 с поддръжка на 10/100Mbps LAN, ATA133, USB2.0, т.е. – всичко необходимо освен Bluetooth (който се предполага да заменя стария IrDA интерфейс) и WirelessLAN.

VIA P4X333, P4X400

Intel съдят VIA за производството на P4-чипсети без лиценз. Затова P4X не са много разпространени. Все пак P4X333 не е за пренебрегване – вече е в серийно производство и поддържа всичко с изключение на DDR400, което има KT400 (освен, разбира се, Athlon-процесорите, но вместо тях работи със 100/400 и 133/533 Pentium4). Заедно с KT400 (някъде през лятото) се очаква и P4X400: P4X333, поддържащ, вместо максимум DDR333, максимум DDR 400. Важно е да се отбележи, че DDR400 не е стандарт на JEDEC (www.jedec.org – Joint Electron Device Engineering Council), т.е. това е нещо като "неофициална памет" и засега единствено VIA обявяват поддръжка за нея в бъдещите си продукти. В крайна сметка обаче няма нищо лошо ако човек може да си купи памет, работеща стабилно на 200MHz (2x200=400), дори да не е стандартизирана от JEDEC.

Дънни платки и памет

Появиха се множество продукти за Socket478 (P4), които поддържат USB2.0, DDR266 или DDR333 памет, и са с множество допълнителни възможности (нелошо вградено видео заедно с обикновен AGP слот, пет канален звук, мрежова карта, ATA133, RAID, дори Bluetooth). Те са базирани както на новите чипсети от Intel (i845G/E/GL/GLL), така и на тези от SiS (645, 645DX, 650). При SocketA (Athlon/Duron) вълнуващи новини няма, но най-сетне асортиментът от напудрени nVidia nForce (интегриран GF2MX) и SiS74x дъна стана по-богат, а започнаха да се появяват и KM266 (интегриран Savage4) модели. При това въпреки множеството екстри цените не са по-високи от предишните на върховите модели.

Дойде моментът да се обяви пенсионирането на PC133 паметта. Цените ѝ вече са по-високи (или в найдобрия случай равни) с по долар-два от тези на PC2100 (DDR266) и няма смисъл да инвестирате в остаряла технология (освен ако не правите ъпгрейд на по-стара система) – всички нови дънни платки работят с DDR.

Стоян Спахиев



TETЯIS хроники

Може спокойно да се каже, че за компютърните игри тетрисът има влиянието на "Монопол" при бордовите игри. И двете са прости като правила, имат висок коефициент на пристрастяване, могат да се усложняват до безкрай и да се играят от хора без ограничения във възраст, пол или IQ. Тетрисът датира от средата на 80-те и неговата, за съжаление, тъжна история е пример за това как изобретателите най-често остават забравени от обществото, а в условията на глобализация напоследък – често без финансово обезщетение. След като е минал хитовия си период от края на 80-те, в момента Тетрис се продава като екстра върху всякаква платформа от Ericsson T29, до PlayStation, като едновременно с това съществуването на играта се спряга заедно с една от най-интересните правни битки в историята на видеоигрите.

През Юни 85-та математикът Алексей Пажитнов създава "Тетрис" на компютър, наречен "Електроника 60". Това се случва в Московската академия на науките, където Вадим Герасимов написва играта за IBM PC и тя почва да се разпространява по компютрите в Москва. Година по-късно в Будапеща унгарски програмисти компилират играта за Apple II и Commodore. Тези версии хващат окото на Робърт Стейн, президент на английската компания Andromeda. Той планира да откупи правата за PC играта от Пажитнов и да вземе другите версии от унгарските програмисти. Истината е, че още преди да се свърже с Пажитнов, Стейн е говорил за продажбата на правата на Майкрософт – Англия и американската фирма Spectrum Holobyte.

Стейн пише договор до Академията на науките в Москва. Пажинов му отказва и той лети до Москва, за да сключи договор на място. Руснаците отново му отказват и Стейн решава да продаде играта като каже, че тя е написана от унгарски програмисти.

По същото време геймката е пусната от Spectrum Holobyte и се продава успешно в САЩ освен с качествата си да пристрастява и същевременно защото е първата игра, родена зад желязната завеса. След като тетрисът се разклонява успешно във всякакви версии, плановете на Стейн да продължи да продава играта са осуетени от телевизията CBS, която излъчва интервю с Пажитнов като го представя за изобретател на играта. Нова компания, наречена ЕЛОРГ (ЕлектронОргТехника), се заема с преговорите със Стейн и след месеци преговори ЕЛОРГ започват да правят "Тетрис" единствено за настолни компютри. Всъщност те нямат правата за преносими устройства, монетни автомати и други средства "които още не може да си представим". Точно по това време тетрисът става най-добре продаваната игра в Англия и САЩ, а компаниите, които притежават правата Microsoft и Spectrum, си присвояват под-лицензни права. Spectrum Holobyte продава правата на Bullet-Proof Software за Япония, а Microsoft разрешава на Atari Games (срещу заплащане) да произвежда компютърен тетрис и такъв за видеоигри в Япония и Северна Америка.

Горе-долу по това време GameBoy е вече в разработка и Nintendo искат да направят така, че тетрис да е единствената игра, която се включва в пакета на Nintendo. Шефът на Нинтендо – Минору Аракава, назначава човек на име Хенк Роджърс да отиде до Москва, за да вземе правата от ЕЛОРГ. Роджърс впечатлява руснаците и купува правата, като същевременно им показва версията на Atari за конзолни игри. Евгени Беликов от ЕЛОРГ никога не е виждал такава игра и веднага заявява, че не е продавал права за производството на това. Тогава Роджърс му разказва историята, която Стейн не му е показал...

За щастие руснаците сключват договор с Нинтендо за неупомената сума от 3 до 5 милиона долара като условието е да свидетелстват в съда срещу Atari, Microsoft и всички незаконни версии на тетрис за конзоли.

Епилог: В годините от 89-та до 95-та има поне 10 дела на тема "Тетрис" от Nintendo срещу Atari и други компании, интерпретиращи фалшиви версии на играта. GameBoy на Nintendo става мегахит благодарение на тетрис и продава 30 милиона версии с преинсталирана тетрис-касетка. Стейн остава с 250 000 долара след съдебните дела за това, че продава несъществуващи авторски права.

Оригиналната версия на тетрис от 85-та може да изтеглите от: http://vadim.www.media.mit.edu/tetris.exe

Еленко Еленков

CERAM GUARD
MULTI-SPEED

Как да изстискаме и последния мегабайт от диска

Допълнителни няколко мегабайта никога не са излишни, а оказва се е напълно възможно да ги получим безплатно

Когато една успешно реализирана технология мине отвъд 10-тата година от въвеждането си, неминуемо се достига до момента, в който разни хитри типове откриват начин да я бутнат още малко в посока към абсолютните граници, в които работи както трябва. Преди приблизително 10-на години станахме свидетели на хитроумни програмки, които, работейки под DOS, удвояваха капацитета на дискетите. Макар все още относително често да се среща явлението флопи диск, отдавна сме престанали да си даваме зор да тъпчем някакви си 2 и половина вместо 1.44 мегабайта. Просто никой не би се впечатлил от още един мегабайт, но 30 MB вповече не са за изхвърляне!

След като от около две години записващите CD устройства придобиха доволно добро разпространение, не е никак учудващо, че и оптичният диск става жертва на издевателства и зверски обгаряния с единствена цел да поеме в устата си още някой друг вълшебен мегабайт. Процесът се нарича overburning и макар да е спорно на кого е хрумнала за пръв път идеята да се прехвърлят уж фабрично заложените ограничения, съм почти сигурен, че ако не бяха големите DivX парчета и игри, нямаше да се стигне до това положение.

Преди някой да се е заблудил и изхвърлил списанието, ще побързам да подчертая, че не представям някаква нова подложка или откривам за пръв път съществуването на 80, 90 и 99 минутни дискове. С названието overburn се обозначава операция, която е дори отвъд тези граници. Теоретично погледнато, да бъде overburn-нат може всеки диск – от малките три инчови до различните видове стандартни 5 инчови. Естествено, доколко ще е успешен процесът зависи не само от вида на подложката, а и от използваните софтуер и записвачка. Преди да пристъпим към самата операция малко теория.

теория

Вероятно малко хора обръщат внимание на надписите по CD подложките (ако въобще са налични такива предвид наплива на noname-ки по магазините), но те носят много важна информация за размера на диска. Ако разгледаш който и да било читав (разбирай марков) празен диск, ще забележиш, че на него пише нещо от сорта на CD-RXX, където XX може да бъде 21, 74, 80, 90 или 99 (последните два е много малко вероятно да видиш по сергиите, ако не си поръчал специ-

КАПАЦИТЕТ НА CD-R

Модел	Примерен капацитет при Overburn (минути)	Стандартен капацитет (минути)
CD-R 21 (3")	22:10	21
CD-R 74	78:35	74
CD-R 80	83:35	80
CD-R 90	92:30	90
CD-R 99	99:04	99

ално).

Интуитивно става ясно, че цифрата обозначава стандартната товароподемност на подложката, измерена в минути. Стандартният размер на всеки от тези модели можеш да видиш в табличката.

Смята се, че освен Mitsumi и LG записвачки в момента не съществуват други, на които да може със сигурност да се разчита, че ще се справят с последните два вида подложки (повечето записвачки пишат до около 89 минути). Последното се дължи предимно на факта, че 80-минутните CD-та се появиха през 1998-ма, а както може да се сети човек, останалите още по-късно и повечето производители не са имали възможността или просто не си правят труда да ги поддържат при дизайна на моделите си. Освен това, както споменах по-горе, CD-R90 и особено CD-R99 не могат да се купят от която и да е сергия. Има и още един основен проблем - повечето CD-ROM устройства не четат тези дискове. За сметка на това с overburn на останалите видове CD-та се справят доста записвачки, като най-често предпочитани са Plextor, Teac, Yamaha и някои модели Sony.

Overburn е възможен предимно благодарение на факта, че според официалния стандарт за производство на записваеми бланки, производителят е длъжен да остава 90 секунди буферна зона в края на подложката. Освен това всяка подложка има фабрично заложено множество от параметри (в ареа, наречена pre-groove или ATIP), които описват докъде в действителност се простират възможностите ѝ. Сред тях са: капацитет, производител, поддържана максимална скорост, абсолютна използваема площ от началото на диска, последна приемлива позиция за запис и т.н. Любопитен факт е, че повечето стандартни незаписващи CDROM устройства нямат възможност да прочетат pre-groove данните.

софтуер и техника на запис

Най-известният софтуер, използван и традиционно предпочитан при overburning операциите се нарича Nero Burning Rom, демо версия на който може да бъде взета от www.ahead.de или от някой от дисковете на PC Mania. Друг популярен софтуер за манипулации при подобни ситуации е CDRWIN, достъпен отново като демо версия от http://www.goldenhawk.com/. Широко разпространеният Adaptec/Roxio Easy CD Creator не върши работа, но освен посочените два има още много, които overburn-ват CD-тата.

Освен това постигане на мегабайти отвъд стандартните е възможно, само ако се използва режим на запис DAO (Disc At Once), който по принцип се използва при създаването на аудио CD-та без паузи между парчетата.

С други думи записът на overburn-нато CD става с един единствен замах и такива неща като сесии и дозапълване на мястото впоследствие не са възможни.

заключение

Дали си заслужава усилието за разучаване процеса на overburn-ване оставям на всеки да прецени сам, но аз лично смятам да се възползвам от тази възможност трайно и за в бъдеще. Ако използвате кофти подложки обаче, трябва да имате предвид, че и най-малките дефекти, които биха могли да се появят по краищата на диска, е вероятно да доведат до скапване на информацията. Този проблем може да бъде частично решен, ако си закупите пакет самозалепващи се стикери за CD-та. Простата сметка обаче показва, че по-евтино ще ви излезе да си купите чипави CD-та. А DivX-овете се подават от ръка на ръка повече от веднъж и е по-добре ако не се счупят след третото гледане.

Георги Пенков

Бел.ред. Имайте предвид, че на теория overburning-ът не влиза в стандартните спецификации за CD и не се препоръчва да го използвате при запис на ценна за вас информация.

WWW

На пръв поглед изглежда, че това е всичко, но все пак бих препоръчал ако смятате да се занимавате активно с overburning, да проверите и следните линкове, които на мен лично ми бяха от голяма полза преди да започна първите опити в тази насока

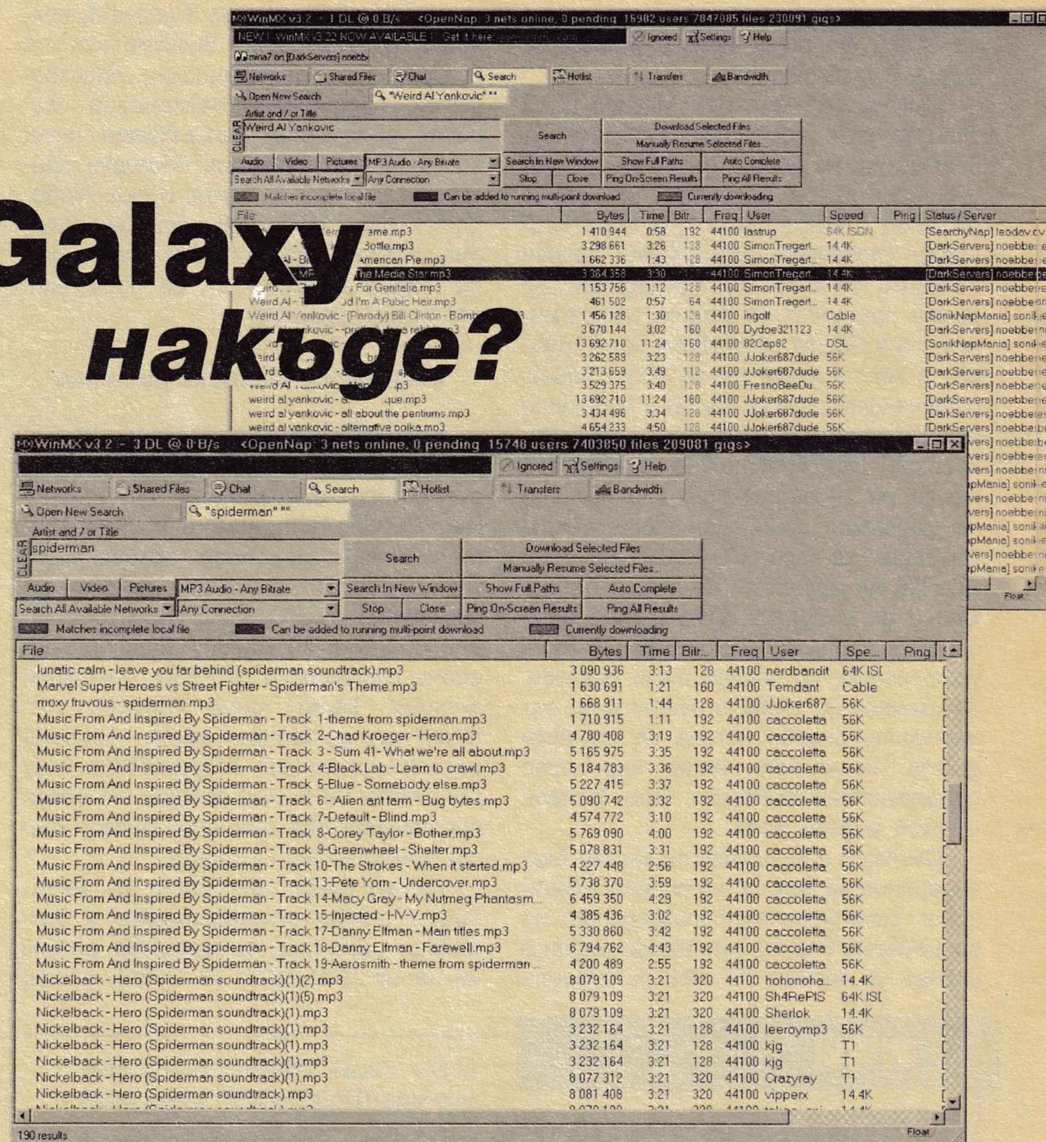
http://www17.tomshardware.com/storage/01q3/010830/index.html

http://www.cdmediaworld.com/hardware/cdrom/cd_oversize.shtml
чудесен ресурс, посветен изцяло на темата overburn. Има полезна информация и детайлни обяснения

http://www.sel.sony.com/SEL/rmeg/mediatech/techspec/techCDR.html
своеобразен homepage на самите CD-R дискове. Тъй като Sony е една от компаниите, оригинално участвали в изобретяването на компактдиска (заедно с Philips), на тази страница може да се намери сносно обяснение на технологията на запис.

Поредната жертва на RIAA се оказа популярната услуга за обмен на файлове AudioGalaxy. Сашо Бойчев обаче е убеден, че все още сме далеч от момента на изчерпване на алтернативите

След AudioGalaxy накъде?



В средата на юни се случи нещо крайно неочаквано, но в никакъв случай не и нелогично. След като в началото на предходния месец беше заведено дело за нарушаване на авторските права и на предварително договорените ограничения за достъпа до нелицензирани съдържания в мрежата на Audiogalaxy, RIAA и Audiogalaxy постигнаха извънсъдебно споразумение за преустановяване разпространението на подобен вид съдържание. Така Audiogalaxy избра варианта с "бързата смърт" пред все още продължаващите мъки с предишния носител на короната – Napster.

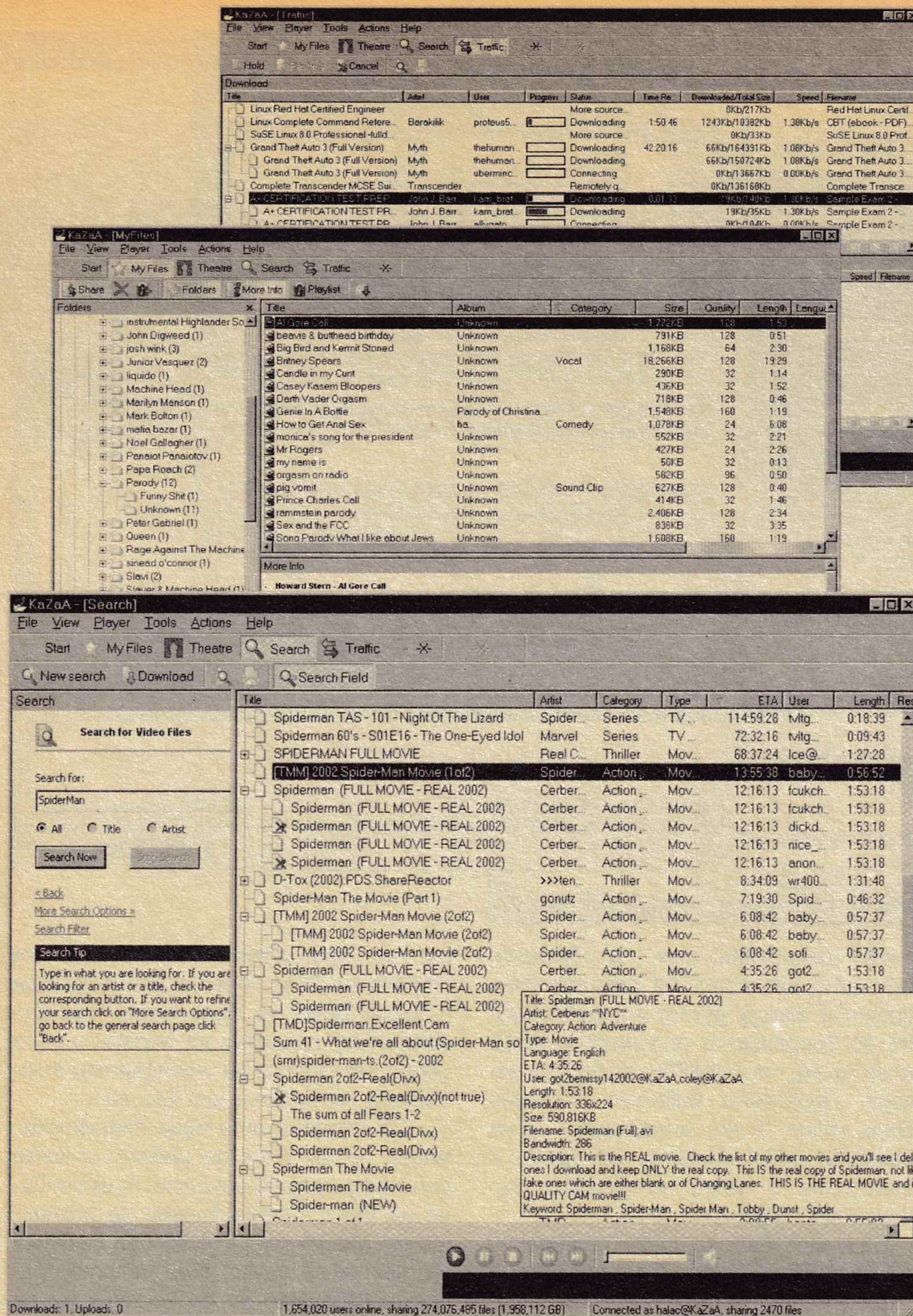
Какво означава за потребителя спирането на Audiogalaxy, е лесно да се предвиди. Поради своята голяма популярност, леснота на ползване, както и разнообразие от резултати дори за изключително редки изпълнители и парчета, Audiogalaxy е (беше) считана за сигурен източник на тонове музика. По данни на RIAA, обединението на музикалните продуценти, броят на регистрираните потребители на Audiogalaxy възлиза на 80 милиона души. Единственият губещ след всичко случило се напоследък обаче не е потребителят – губещият продължава да бъде музикалната индустрия и големите издателски компании нестихващи безпочвените си опити да ограничат свободния трансфер на данни.

По-интересното е, че се стигна дотам да бъдат афиширани планове за завеждане на искове срещу частни лица, които точат "много" музика. Единствената пречка за изпълнението на този скандален план е все още липсата на съгласие от страна на AOL Time Warner да се предприемат подобни действия. Причината – от позицията си на музикален продуцент и най-голям интернет провайдър в света (America Online) едновременно AOL Time Warner трябва да реши дали иска да запази верните си клиенти, плащащи месечни такси за ползване на интернет, които заедно с това теглят музика (за Бога, кой днес не тегли музика?!) или да преследва някакви все още неопределени субекти, които можели да се окажат "трафиканти" на музика. Трафикант в случая ще рече човек, генериращ трафик, макар че явно в очите на RIAA всички mp3 потребители са на еднакво стъпало с търговците на наркотици или джебчиите в градския транспорт.

В момента Audiogalaxy продължава да функционира, сайтът е свободно достъпен, но е пуснат филтър, който не позволява свалянето на нелицензирана музика. След спирането му всички търсят алтернативи и се пренасочват към други sharing-услуги. Горчивата истина е, че никоя от тях не може да предложи качеството на Audiogalaxy.

Истинското раздвижване в този сектор беше точно преди 12 месеца със затварянето на Napster, когато започна бурното разработване на алтернативни мрежи и модели. Така или иначе обаче, никоя от тях не можеше и все още (уви) не може да предложи съдържанието на Audiogalaxy. Ако трябва да съм съвсем честен, миналата година ми беше много чудно защо атаките са насочени единствено към Napster, а никой не пипва Galaxy-то. Използвам тази услуга за сваляне на музика още от времето, когато това беше просто една от многото търсачки на mp3 онлайн и портал за независими и неизвестни изпълнители. В този смисъл може да се каже, че RIAA я оставиха твърде дълго на мира (Бойчев ще го опандизят със сигурност след това изявление – бел.ред:)

Ситуацията, когато се стигне до сваляне на музика в цифров формат



днес, е безспорно с пъти по-усложнена, но в никакъв случай невъзможна. Факт е, че над 100 милиона души (според мен реално свалящите музика, неотчетени от статистиката или умишлено укривани от RIAA с цел манипулация на общественото мнение, са поне 50 процента от официално регистрираните интернет потребители, т.е. около 400 милиона) не могат просто ей така да преустановят най-интересното си хоби. Реално интересните услуги, които могат да ви помогнат при свалянето на музика, са тези, които притежават повече клиенти.

В този смисъл наличието на над 20 алтернативни клиенти и платформи се обезмисля на фона на четирите или петте основни програми. Това са – WinMX, KaZaA, iMesh, Limewire, както и няколко малки, но многообещаващи начинания като eDonkey или XoloX.

WinMX 3

Даунлоуд: **www.winmx.com**
Мрежа/протокол: **WinMX/OpenNap**
Разнообразие: **средно до високо**
Леснота на ползване: **средна**

Мрежите от тип OpenNap се считат за главния наследник на славното Napster-ово минало. Самият клиент въвежда собствен вид мрежа, която е по-дистрибутирана от OpenNap. Клиентът WinMX пък може да се похвали с висока популярност. Инсталацията на програмката протича лесно, като е нужно да се отбележи, че при WinMX шпиониращ потребителското ви поведение софтуер – спайуер, на практика отсъства. Използването на WinMX в комбинация с модемна връзка крие някои рискове. Така например съвсем възможно е някой път да ви се наложи да почакате, докато успеете да се свържете към мрежата.

Разнообразието от заглавия и изпълнители е високо, което е естествено предвид големия брой хора, използващи WinMX. Досаден недостатък обаче е липсващата поддръжка на списъци с предварително зададени даунлоуди.

С думи прости – след като свършите с търсенето, харесате си няколко песни и ги подредите за сваляне, ще бъдете неприятно изненадани при следващото стартиране на програмата, защото те не са запаметени и ще ви се наложи отново да ги издирвате. WinMX предлага и възможност за сваляне на всякакво съдържание – от филми през картинки до текстови документи. Интерфейсът на програмата е доста глупав и грозен. Въпреки това WinMX си остава една от добрите P2P алтернативи. Оценка – 9/10.

KaZaA

Даунлоуд: **www.kazaa.com**
Мрежа/протокол: **Fasttrack**
Разнообразие: **високо**
Леснота на ползване: **висока**

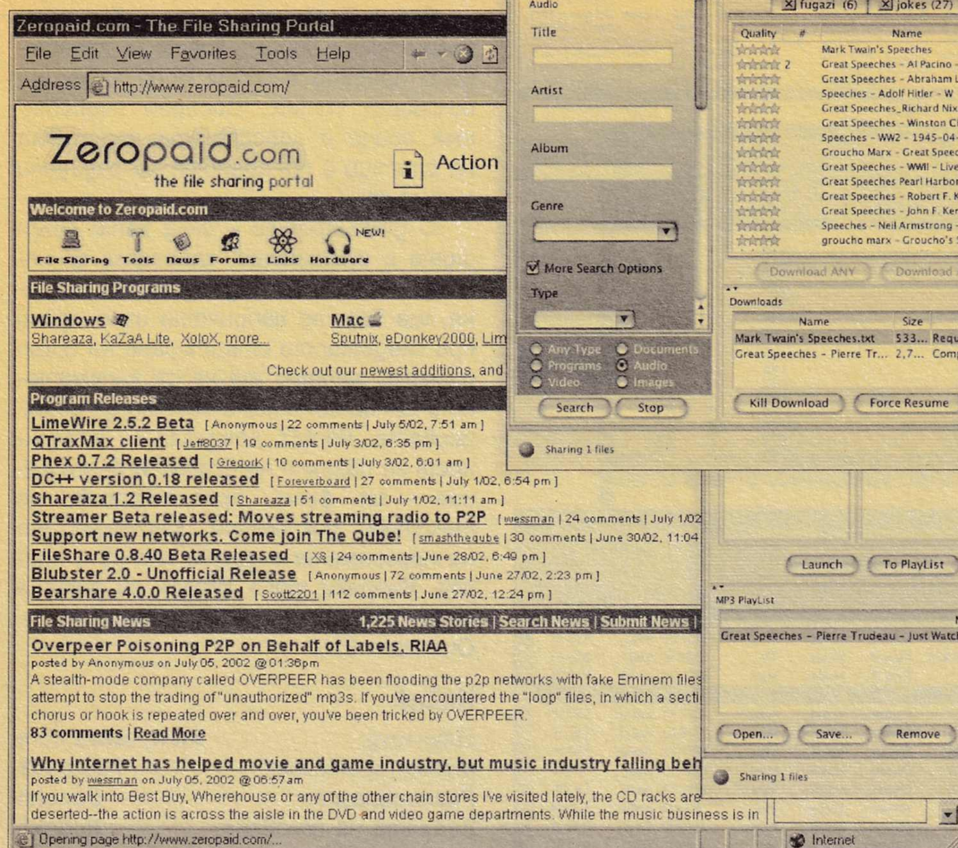
Името на KaZaA постоянно пълни новинарските хроники. Причината се крие във високата популярност на мрежата FastTrack, която е децентрализирана и относително ефективна. Постоянните съдебни битки правят съществуването на KaZaA в близкото бъдеще спорно. Този клиент е известен и с огромното количество спайуер, което мъкне след себе си. В този смисъл е препоръчителна версията KaZaALite, от която програми като Cydoor и Gator са премахнати. Инсталацията на KaZaA е лесна и бърза.

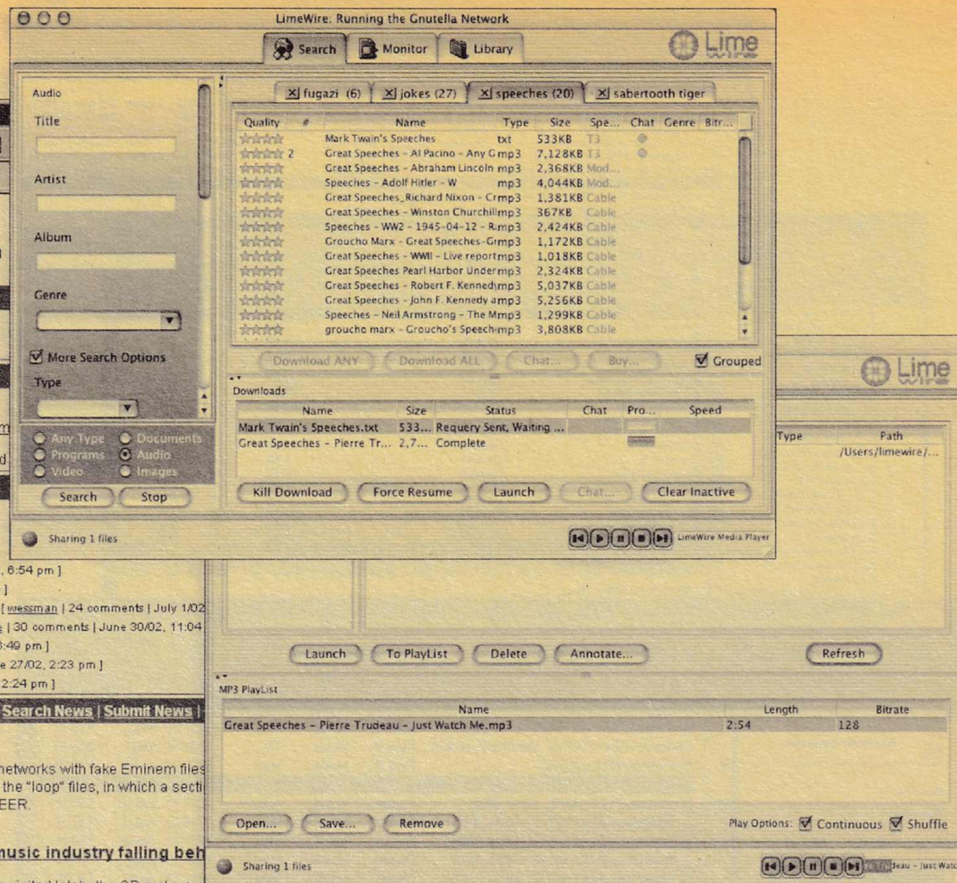
С този клиент също можете да търсите всякаква информация, от видеоклипове и цели филми през порнографско съдържание (деца, не четете този ред!) до музика. В този смисъл KaZaA и сродните му Grokster и (донякъде) Morpheus, функциониращи също с мрежата FastTrack, са полезни и препоръчителни – поне докато още ги има. RIAA не прощава, както вече разбрахме. Оценка – 9/10.

iMesh

Даунлоуд: **www.imesh.com**
Мрежа/протокол: **iMesh**
Разнообразие: **високо**
Леснота на ползване: **средна/висока**

Бях приятно изненадан от тази програма, мрежата на която постоянно се затваря, ликвидира и преструктурира. И тук RIAA явно изчаква и





плете интрига, той като iMesh се считаше за сигурен "пътник". Той обаче функционира, при това със съвсем прилични резултати. Още от началото е нужно едно уточнение – актуалната версия iMesh 3.1 е изключително бъгава. Не само че самият софтуер забива, но и разбива цялата ви система и нерядко единствено бутонът "reset" е спасение. Проблемът е широко отразен във форума на iMesh.com, като обяснението там е, че програмата е бъгясала заради включването на спайуер. Колкото и да се кълнат на сайта си (на няколко места), че програмата им е spyware free, създателите на iMesh лъжат, та се късат. Въпреки всичко iMesh е изключително лесен за ползване и дава много добри резултати.

Надявам се в следващия бъгфикс да не закъснее. Оценка – 8/10.

LimeWire

Даунлоуд:	**www.limewire.com**
Мрежа/протокол:	**Gnutella**
Разнообразие:	**средно**
Лесноta на ползване:	**висока**

Възлагаха се много надежди на протокола Gnutella, които може да се каже, че не бяха изпълнени в пълна степен. LimeWire е може би най-популярният клиент за тази мрежа, като се отличава с лесноta на ползване. Търсенето в Gnutella протича изключително бавно (особено през модем). За сметка на това обаче всякакви законови основания тук са излишни, тъй като връзката се осъществява директно между двама потребители. Ако се въоръжим с оптимизъм, може да се каже, че LimeWire е доста полезна. Протяжно бавното търсене обаче убива всеки ентусиазъм и на практика инвестицията на време е безмислена с оглед на другите алтернативи. Оценка – 6/10.

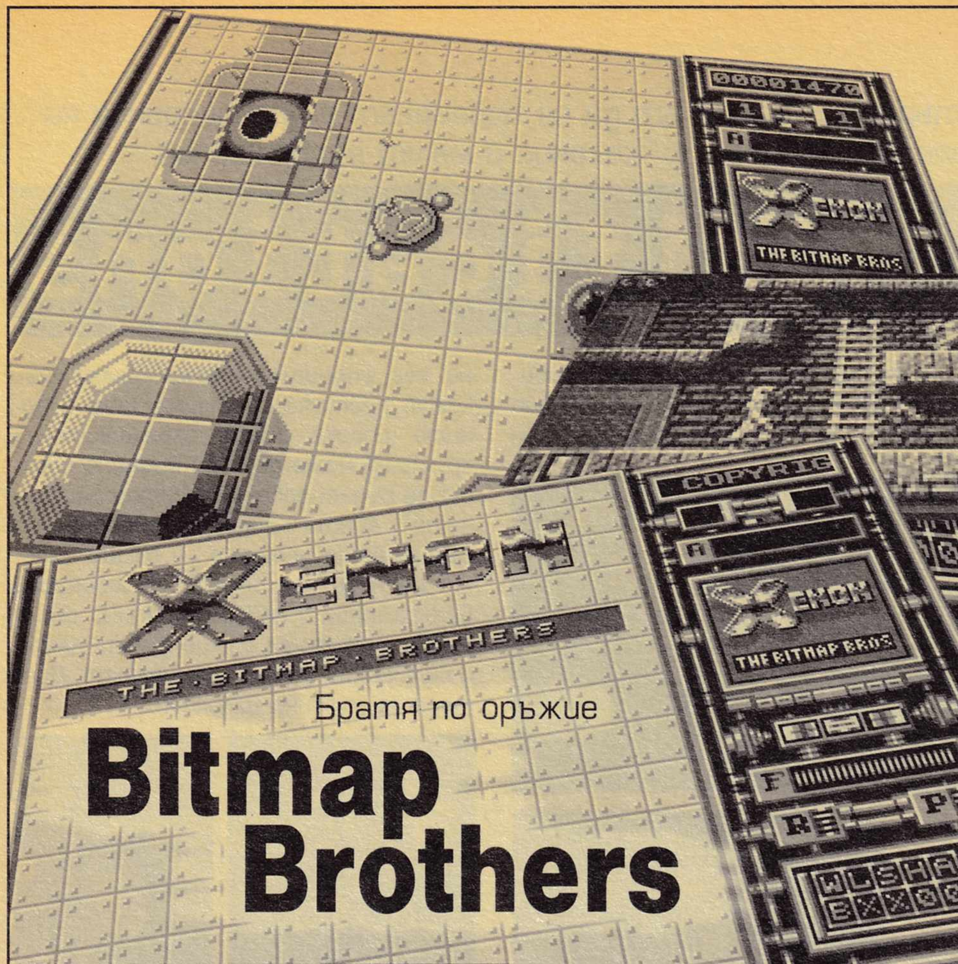
Съществуват и други интересни алтернативи, които не се радват на същата висока популярност. Причината за това може да се търси както в техническите несъвършенства на клиентите, така и вследствие на ниската им известност слаба резултатност. Такъв клиент е Soulseek (www.soulseek.org). Той е специализиран в обмена само на електронна музика и хип-хоп, като наред с това представлява една доста затворена общност, която определено не е сред най-дружелюбните групички в нета (кои ли пък "групички" в нета са дружелюбни?!). Лесен за използване, с много активен форум, но с редовно банване на "черните овци", осмелили се по някаква случайност да сложат в директориите си с музика нещо по-комерсиално.

Внимание заслужава и XoloX. Платформата е холандска и разполага с централизиран сървър. Все още е твърде слабо популярна, което означава, че и резултатите не са точно блестящи. Проблемът в случая е централизираният сървър, което означава, че при евентуална атака от страна на RIAA XoloX е силно уязвим и бързо може да бъде спрян. Интерфейсът му прилича на Napster и дава добри резултати за стандартни търсения а ла Бритни или Еминем.

Ще спомена още една платформа, макар че тя спря да работи няколко дни преди редакционното приключване на броя. Става въпрос за поляците от Mediaseek.pl. Искам да разкажа за тях не за друго, ами защото преустановяването на дейността им се дължи на претоварени с трафик сървъри. Адресът на Mediaseek присъства във форумите на Audiogalaxy и така можете да си представите какво количество хора са се втурнали да използват алтернативната услуга. Като интерфейс тя е копие едно към едно на Audiogalaxy и е нужно изтеглянето на малка допълнителна програмка. Силно се надявам Mediaseek скоро да подновят работата си, защото сегашното им спиране е плод именно на техния ентусиазъм – липсата на сериозен технически гръб и невъзможност да поемат огромния трафик.

В заключение може да се каже, че Audiogalaxy-алтернативите са добри, но никоя от тях не може да го замести напълно. Всъщност затова преди всички предпочитаха него – защото беше по-сигурен и по-добър. Единствено правилният микс от две-три програми ще ви осигури същия комфорт и резултатност от търсенията.

Александър Бойчев



Братя по оръжие

Bitmap Brothers



Спомняте ли си Bitmap Brothers? А Xenon, Xenon 2: Megablast. А Gods? А "Z" (някои така и не се научиха, че играта се чете "зи"). Много сайтове категоризират фирмата, създала тези класики, като най-добрия производител на екшън игри през началото на 90-те. Самите братя се обявяват на сайта си като едни от "рок-звездите" сред разработчиците на игри – малък, но успешен екип с история, пълна с уникални, ценени и успешно продавани заглавия. Bitmap Brothers не спират да изненадват с любовта си към детайлите в игрите, оригиналността и това, че техните игри продължават да се публикуват на какъвто хардуер им хрумне.

Геймографията им започва с Xenon през 88-ма, тогава тази игра продава 100 000 бройки и се класифицира като уникален шутър с прекрасна за времето си графика. Следва Speedball – симулация на игра, в която се играе спорт от бъдещето, и Magic Pockets – която съвсем спокойно може да конкурира Commander Keen. Gods не се нуждае от представяне, но все пак за много хора това е най-добрият платформен екшън/rpg игра, правен някога. Следва спорното заглавие "Z", за което повечето мнения бяха противоречиви – някои споменаваха тази игра като най-добрата стратегия в реално време, а други като прекалено сложна и неразбираема геймка.

Bitmap Brothers тачат заглавията си, знаят, че са правили добри игри и доразвиват старите си симпатични версии до нови хоризонти. Z – Steel Soldiers, както и Speedball 2100 са продължения на успешните заглавия, потвърждение за любовта на фирмата към старите си хитове. Друго потвърждение е фактът, че фирмата наскоро сключи договор CrawFish Interactive (www.crawfish.co.uk) и прелицензира целия "16-битов" каталог за CrawFish. CrawFish са ветерани в правенето на игри за преносими устройства и този договор е доказателство, че скоро със сигурност може да очакваме игрите на Bitmap Brohters да плъпнат по екраните на Gameboy Advance, както и по множество Palm операционни системи и PocketPC-та. За момента са обявени Gods GBA, Magic Pockets GBA и Chaos Engine GBA – три основателни причини човек да притежава GameBoy Advance.

В момента компанията е фокусирана върху стратегията в реално време "WW2: Frontline Command'", която се очаква да се публикува от другата английска фирма – ветераните от Codemasters. Пускът е в края на тази година.

За феновете на Xenon има добри новини. Bitmap Brothers са лицензирали римейк на играта за разработка от PCFormat (www.pcformat.co.uk). Можете да изтеглите цялата игра от сайта на Bitmap Brothers. Графиката е осъвременена, ще ви върне в добре познатия сай-фай свят на Xenon, с единствена разлика, че може да я играете под Windows2000. Резолюцията е 640x480, звукът категорично подобрен, а геймплеят е достатъчно подобен на първите части, че да достави пълно удоволствие от носталгията. Какво са 14 мегабайта даунлоуд в сравнение с пълното удоволствие?

Най-интересното около Bitmap Brohters е, че от създаването си са неголяма частна фирма, базирана в Лондон. За момента студиото си е запазило независимостта и правото да разработва все така уникални игри (на сайта им изрично пише, че нямат намерение да се продават). www.bitmap-brothers.co.uk е прекрасна страница с много информация за стари и нови игри, ъпдейти, пачове, арт от всичко по както си трябва.

Еленко Еленков

Традиционно грозните компютърни кутии могат да се превърнат в произведения на изкуството стига човек да разполага с желание и малко въображение

PC Case Modifications

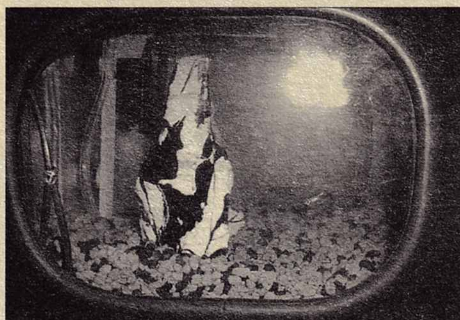
Дизайнът на PC case-овете не е претърпял значителен прогрес за последните десетина години и в повечето случаи кутиите, в които се помещават дъно, процесор и чаркове са в категорията безкрайно грозни, а понякога дори непрактични. Макар някои фирми като DEC да инвестират желание при създаването на новите си кутии, нито едно комерсиално изделие не може да се сравнява с любителските модификации, познати с името PC Case Modifications (или накратко MODs). В последните две години от просто уродливо хрумване на хора с лабилна психика, case modification-ът се превърна в начин за изява на много хора и смело може да се нарече едно от най-популярните и уважавани любителски хобита в мрежата.

Идеята е доволно проста — започвайки с произволна компютърна кутия и добро въображение, да бъде аранжирана вътрешността и повърхнината на case-а, така че той да започне да изглежда малко по-приветливо. Обикновено след завършването на процеса по модифициране, авторът публикува детайлно есе, в което описва с какви материали е работил, както и самия процес. Подобни постове напоследък могат да бъдат открити доста често във форумите на геймърски и мултимедийни сайтове. Противно на очакванията, дори авторите на най-добрите case-ове обикновено не се навиват да започват масово производство на модифицирани кутии, тъй като процесът често е трудоемък и времеотнемащ. За сметка на това, повечето описания често са достатъчно детайлни та всеки ентусиаст да може да си сглоби и сам. Следват няколко от по-сериозните, по моему чиста проба арт модификации, на които съм попадал досега:

AQUA TANK

http://nobispro.com/aquatank/

Може да звучи невероятно, но риби и комп съжителстват добре, особено в специално пригодения за целта Aqua Tank Case Mod. Самоделната кутия се състои от горна и долна част, като в долната се помещават чарковете, а из горната щъкат рибите. И двете част имат странично разположени прозрачни панели (долният освен това се отваря настрани дяволски удобно), а вътрешността е осветена от синя неонова лампа. Специален LED дисплей показва температурата на водата. Според дизайнера на този mod сумата, инвестирана до завършване на проекта, е била малко над $700;



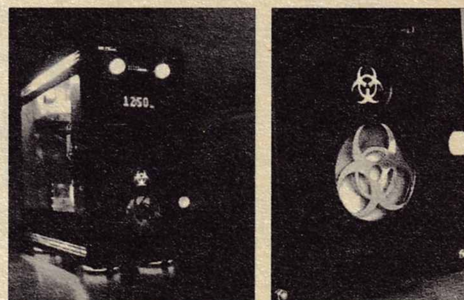


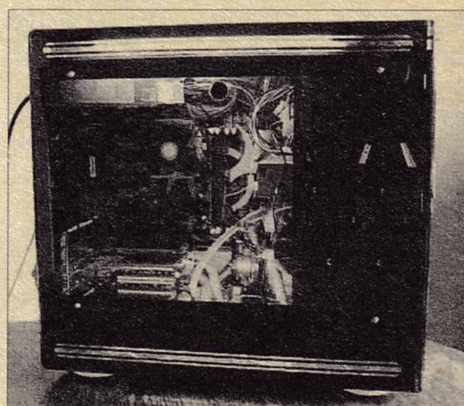


MACRO BLACK

www.bit-tech.net/article/63/

На посочения адрес е разположен добре поръсен с илюстрации разказ за това как от прозрачно скеле може да бъде получена зловеща biohazard кутия. Отвътре кутията е осветена от зелена монохроматична светлина, която осветява чарковете принципно невидими, докато не бъде включена. Причината — кутията е боядисана със специална отразителна боя, която пропуска светлина само в едната посока. Като забележително хрумване може да бъде оценена идеята да бъдат добавени "светещи крачета", които придават своеобразно левитиращо усещане — сякаш case-ът се носи над земята. Комбинирай всичко това с невероятен LED екран на предния панел и още дузина лампи и получаваш финалния резултат. Достоен за музейна изложба.





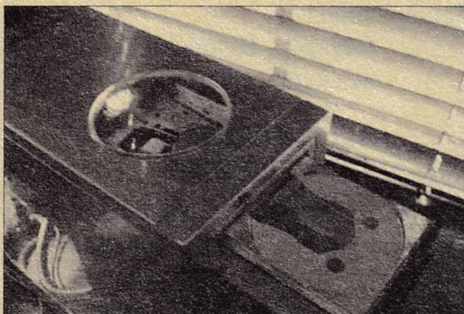
Както става ясно, фенове на case modification-а има много и затова pcclub.com решават да организират интерактивно състезание, финални резултати от което се появиха в края на месец април. Измежду трийсетината участници безспорно заслужават внимание победителите от първите три места.

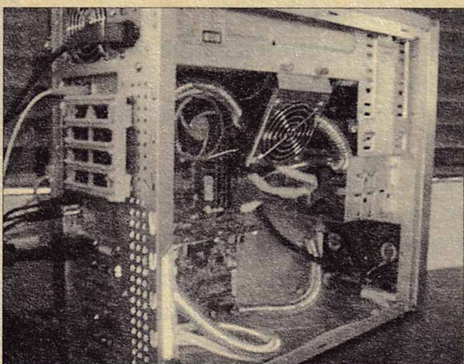
IRONCHEF

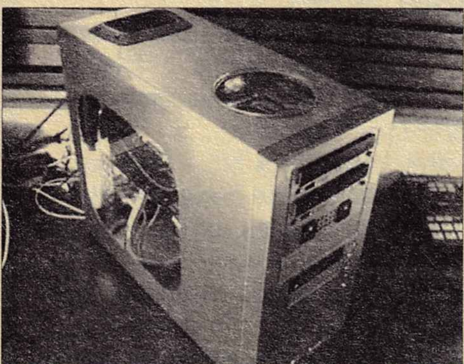
Най-забележителното в тази кутия са трите регулаторни врътки, които авторът е монтирал на предния панел. С всяка една от тях могат да се регулират оборотите на вентилаторите, разположени вътре в кутията (аз лично бих умрял от кеф, ако имах такава възможност). Долната част на кутията е огряна от синя неонова светлина, която ос-

ветява вътрешността, видима през прозрачния страничен панел. Капакът също има изрязана прозрачна част, през която се процежда червена светлина, а в задната му част е монтирана специална поставка за аудиоколонка. Трите аудиовхода, USB и COM порт са изнесени на предния панел.

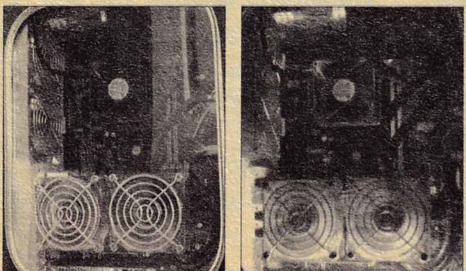
N U L L







Кутията прави впечатление с огромното количество допълнително монтирани вентилатори — два на горния панел, два на прозрачната част от страничния панел, два на задната и още няколко в близост до периферията. Вътрешността отново е осветена от неонова светлина, която се проявява съответно в

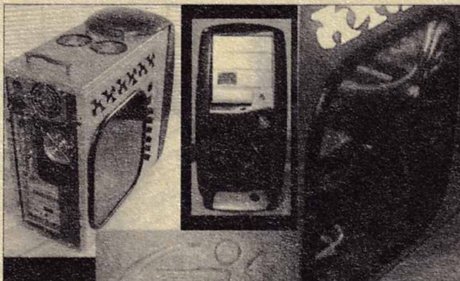


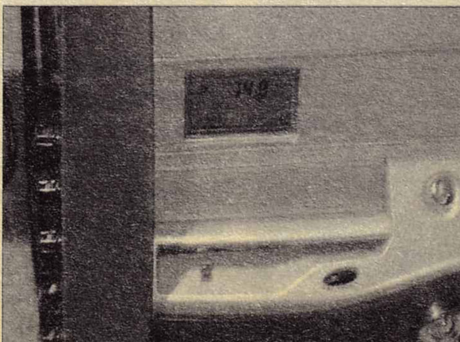
синьо, червено и бяло.

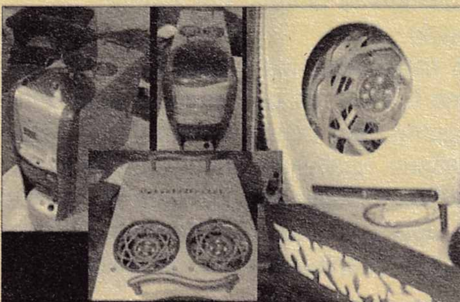


NEBACHADNEZZAR

Макар този mod да е бил класиран на трето място, смятам че е найдобрият измежду всички участници. Кутията е украсена с два невероятно добре монтирани вентилатора, сърцевината на които е осветена с по четири малки, но ярки led лампи. Горната им част е защитена с по една лазерно изрязана метална решетка. Страничният панел е с огромни прозрачни дупки, а в горната му част е изрязана мозайка, през която се процежда неонова светлина. Отново там е разположена шина с 6 въртки за регулиране вентилаторите в кутията. Логото на case-а е изрязано върху горния панел, към който са добавени две метални хватки (за по-лесно пренасяне на цялата кутия), а предният панел е осветен в посока отдолу нагоре с два сини LED-а. Където е останало празно място по кутията, е било боядисано в хром, сребро и металик. Case-мечта бих казал.







Тъй като, оказа се, темата далеч не може да бъде изчерпана в две страници, в следващия брой ще ви представим някои наистина извратени хрумвания. Дотогава може да хвърлите поглед на линковете, които ви предлагам.

Георги Пенков

ПОЛЕЗНИ ЛИНКОВЕ

www.pc-workshop.net/case-mod/
На тази страница се намират няколко интересни ръководства, полезни при различни case модификации. Препоръчвам на всички любители на заниманията със спрейове да погледнат частта за създаване на полирани отражателни повърхности.

www.bit-tech.net/article/53/
Project Crystal е един от най-известните mod-ове, появали се досега, вдъхновил множество mod-артисти.

www.xoxide.com/
Компания, чиято дейност е посветена главно на продажбата на модифицирани артикули и цели кутии. Оттук могат да се поръчат неоново осветени вентилатори, изрязани с лазер плоски лога, прозрачни капаци и дори класически спидомер (със стрелка) за процесора.



www.alienmedia.com.au
Друга фирма, която е посветила дейността си на производството и продажбата на модифицирани case-ове.

PC Cheats & Tricks

WARCRAFT 3

Натиснете [Enter], за да отворите прозореца за съобщения между два играча, напишете чийта, който искаме, и отново натиснете [Enter], за да го активираме. Ще се появи съобщение "Cheat enabled", за да потвърди правилното въвеждане на чийта.

Iseedeadpeople – Отваря картата

allyourbasearebelongtous – Автоматична победа

somebodysetupusthebomb – Автоматична загуба

thereisnospoon – Неограничена мана

whosyourdaddy – Войниците ви са неуязвими



NEVERWINTER NIGHTS

Първо натиснете клавиша ~ и напишете в прозореца "DebugMode 1" (внимавайте за главните и малките букви). Натиснете отново ~ и след това чукнете TAB-а. Ще ви се появи лист с възможните функции. За да се придвижвате в него нагоре и надолу, използвайте отново TAB.

Cheats: Внимавайте с главните и малките букви, X е число по ваш избор в определени граници

SetCHA X – Променя статуса ви за Charisma.

SetSTR X – Променя статуса ви за Strength.

SetINT X – Променя статуса ви за Intelligence.

SetWIS X – Променя статуса ви за Wisdom.

SetCON X – Променя статуса ви за Constitution.

dm_givegold X – Дава X количество златни монети в раницата ви.

GetLevel X – Повдига нивото ви с X.

dm_god – Ставате неуязвим (за този чийт не е нужно да изберете отделен персонаж)

След като изберете чийта, чукнете ENTER, за да го потвърдите. Ако всичко е направено правилно, ще се появи съобщение "success". Други чийтове като SetCHA например вадят съобщение "Entered Target Mode". Трябва да кликнете на персонажа, избран от вас, за да активирате чийта върху него.

Допълнителни кодове

Speed code

използвайки debug режима, напишете "**dm_mylittlepony**". Над вас ще се появи конска глава (при мен се появи на оръжието), ще се движите по-бързо и ще чувате цвилене, когато спирате движението си.

Злобни крави

Използвайте конзолата на Debug Mode, за да напишете "**dm_cowsfromhell**". Опитайте го, когато сте заобиколени от врагове. :) Можете да го използвате само в сингъл или offline мулти сесии.

AGE OF WONDERS 2

Натиснете CTRL + SHIFT + C. Когато чуете звук, въведете чийта.

gold – Max gold

mana – Max mana

explore – Отваря цялата карта

fog – Изключва fog of war

research – Развива всички магии

win – Побеждавате

freemove – Можете да се движите по картата без ограничения в хода

towns – Откриват се всички градове на дадената карта

lose – Губите сценария

spells – Използването на магии е безплатно

instantprod – Всички единици и сгради се произвеждат мигновено

instantres – Всички магии се разработват мигновено

ai – Повишава/снижава AI-то на противника ви

upgradehero – ъпгрейдва героя

cityspy – Шпионаж на вражеските градове

DELTA FORCE: TASK FORCE DAGGER

По време на игра натиснете "~", за да отворите конзолата и напишете в нея някой от следните чийтове:

ClayburnFallmont – 100% амуниции

StanGable – неограничени амуниции

JeffersonDarcy – мега здраве

AceEvans – невидимост

RogerPhilips – нанася артилерийски удари

ATROX

По време на игра отворете конзолата с клавиша ENTER и напишете желания чийт:

capture a hill – Победа

whats the hurry up – Всички сгради и единици се строят мигновено

cool atrox – Невидими единици

curse the enemy – Убива мигновено всички вражи войски

destroy the enemy – Вражеската база експлодира

destroy my town – Вашата база експлодира

slaughter jack – Експлодират всички единици на картата

something special for you – ъпгрейд за всички сгради/войскови единици

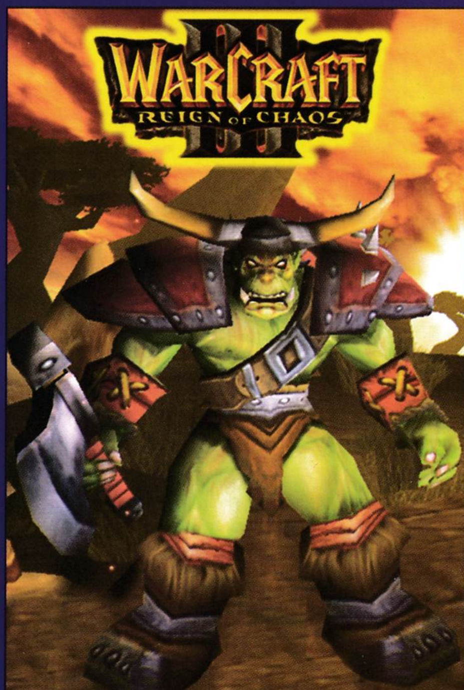
atrox power up <# Muon> <# Quark> – Дава 5000 единици от всеки ресурс, или от този, който сте пожелали.

PC Mania Top 10

PC MANIA TOP 10

1.	**Warcraft III**	**18.40%**
2.	**Grand Teft Auto 3**	**18.02%**
3.	**SW: Jedi Knight**	**9.39%**
4.	Broodwarr	7.99%
5.	Counter-Strike	6.41%
6.	FIFA World Cup	6.15%
7.	Diablo II: LoD	5.84%
8.	Championship Manage	5.77%
9.	Heroes IV	5.27%
10.	F1 2002	1.84%
10.	Zeus Poseidon	1.84%
	Други	13.08%

Мисля, че това лято ще ми хареса. Първо, защото е лято и това означава приятни емоции по плажове и меки женски тела. Второ, чисто професионално, защото най-накрая няма да ми се налага да коментирам еднообразно монотонния лидършип на Counter-Strike. Най-сетне се появиха няколко наистина стойностни заглавия, които съумяха да изместят абониралия се за върха екшън с терористи и контри. До редакционното приключване на броя, до последния миг борбата между Warcraft III и GTA3 беше епична и жестока, а разликата в гласовете се измерваше с пръстите на едната ръка. В крайна сметка Warcraft измести с малко, но заслужено гангстерския автоекшън и зае полагащото му се място. Смея да прогнозирам, че до края на годината това няма да са последните ми думи относно качествата и преимуществата на Близардовия бомбастичен хит. На трето място е Jedi Kgnight, следван от BroodWar. Доскорошните лидери Diablo C-S се преместиха в средата на таблицата. Сякаш за да напомнят, че това лято беше футболно, FIFA и Championship Manager отново са в десетката, при това с достоен резултат. През този месец, за първи път от много време насам, гласуването протече целенасочено и единно за кандидатите от първата десетка. Появата на очевидните хитови заглавия могат донякъде да обяснят защо всички "под чертата" не успяха да минат границата от два процента интерес. Същото се отнася и за намиращите се с равен брой гласове на десето място F1 2002 и Zeus: Poseidon. През август нещата могат да изглеждат по-различно. Едва ли обаче. Идва морето, а както казва една родна знаменитост в последния си музикален хит "плажът е където — голо е дупето". Тичай с Gameboy в ръка натам — това лято всички ученички ще си паднат по него. И по теб де.



АНКЕТА

Warcraft дойде.
И сега какво?

Играя като луд!	**42.04%**
По принцип не съм фен на поредицата	**26.63%**
Изчаквам да чуя отзиви за него	**12.01%**
Как какво... Click me babe one more time!	**19.32%**

Появата на суперхит винаги е причина за повишен интерес. Затова решихме да проверим доколко ви е интересно и доколко наистина Warcraft III привлича вниманието ви в днешния претрупан с игри делник. Резултатите са, меко казано, на двата полюса. Все пак, преобладаващото мнение е, че именно тази игра е така дългоочакваният свеж жанрови полъх, който ще ви накара отново да изпитате трепета на новото. Изглежда обаче, че малцина от вас напълно усетиха полъха — отговорът Click me babe one more time не е художествена измислица на редактора на сайта, а е реплика от самата игра. Малко сте играли, уважаеми, малко! Следващия път внимавайте повече, защото на www.pcmania.bg няма шест-пет — само най-доброто и актуалните ни питания към вас. Елате пак!

PC Mania

pisma@pcmania.bg

Здравейте отново, фенове на писмопойката. Няма вече лирика в нашата кутия, за сметка на това обаче през този месец до нас достигнаха няколко забележителни и епохални труда на лирическото отклонение в имейл форма. Ще ви представим историята на класическия притежател на геймклуб в България, взел под наем гаража на съседа и цъкащ C-S заедно с вас. Другите писма – другите са като всеки път. Мно-ого яки и пълни с откровеност. Радост за бързите ми пръсти и очукания кийборд.

Сашо Бойчев

CV

Имало едно време едно малко момче, което мечтаело да стане писател. Но... пораснало. Оженило се... После му се родило момченце. Момченцето порасна ло и станало първокласник. Първокласникът завършил с отличен първи клас и от радост дядото на момченцето му купил Pentium 2 на 333 мегахерца с видеокарта Strio3dfx-4mb, 32 MB RAM, хард 4,3 гигабайта и монитор KFC-14". Фирмата, от която дядото бил купил компютъра, била инсталирала и една игра-Delta Force. Татко то, т.е аз, и първокласникът – синът ми, така се захласнахме по играта, че дни и нощи имаше караници, че компютърът не се спира. А и трябва да се отчете фактът, че таткото бил приведен зет!?:) Така е – Приведен зет. Само за Слави Трифонов работа – но той поне щеше да живее във Враня... А не като мен – 12 години в бившата детска стая на жена ми – тримата накуп...

Животът ни беше ад – мърморещ тъст и зла тъща. Учех задочно икономика, а през останалото време работех като резач на старо желязо с оксиженова горелка. Сигурно съм бил на ръба на лудостта, когато се появи компютърът. Играта така ме увлече, че забравих неволите и всяка вечер пълзях, затаил дъх през храсти и пустини, увлечен в следващата мисия. Стъпките ми се чуваха в тревата – за мен това бе невероятно постижение на компютърната техника. Всичко това се развиваше преди 4-5 години, а в момента аз съм нещо като собственик на компклуб, а синчето – шампион по Counter-Strike на местно ниво. Естествено, компклубът ми е малък, компитата още не са мои, а под наем, но стига за хляба. Впрочем и с патента не съм много добре, макар че компитата ми са само четири. Данъците са убийствени. Освобождава се съседният комп и макар че в горещия юнски следобед клубът се беше изпразнил, сега започнаха да прииждат подгонени от скуката геймъри и чатъри, за да продължат прекъснатия си разговор по мирката или айскюто. Игри почти не се играят при мен, поради наложения монопол от вашия верен друг Пулсар за ежегодния лиценз. Единствено за турнира бях сложил Counter-Strike, но я изтрих преди поредната проверка и вече не рискувам да го правя. Разчитам само на интернет, по-интересни демота и на малките игри под DOS.

За какво всъщност ви пиша всичко това, скъпи приятели от Любимото ми списание. Имам огромно желание да продължа с компклуба. На всяка машина имам лицензиран '98, но само дотук. Просто средствата не ми достигат, за да си закупя игри, камо ли да им плащам ежемесечен лиценз. Най-лесно е да слагам пиратки, но тогава при една внезапна проверка и край с мен. Както между другото се прави навсякъде в страната. И го правят не какви да е, а държавни учреждения. Но тях не ги гонят, а се занимават с такива като мен. От случая в дискотека "Индиго" са ми правили 4 пъти проверка – с по една счупена Лада полицаи и пожарникари. Дори последния път ми прибраха двама непълнолетни, защото бяха превишили с 25 минути вечерния час и ...живееха на 200 метра от клуба, който се намира в един гараж и има толкова широка врата, че през нея може да премине и танк. Така че дори да стане тъпканица от 3000 човека..., но както и да е! Е-е-ххх, де тоз късмет да ми дойдат повече хора и да ми направят малко оборот.

"Съвестните" комшии от блока пък ме заплашваха, че ще извикат ХЕИ, за да ме затвори, защото дечурлигата пишкали на ъгъла на блока?! Което наистина се беше случило в началото, но после не се повтори, защото негово величество Геймърът, е човек с интелигентна душа, който стои високо над общочовешките дребнавости.

Без коментар.

ОСАННА...

Здравейте, играещи и пишещи, момичета и момчета!

Имам един кашон от фритюрник, натъпкан с вашите броеве, откакто сте почнали и досега. Не мога да си кривя душата, имам и друг, натъпкан с броеве от други геймсписания. Преди да имам възможност да си намирам цели игри, имах вече вашите дискове (и рецензии). Следя с интерес читателските рубрики и много се забавлявам ... и натъжавам. Повечето писма се пишат сякаш по един калъп. "Няма да ви хваля, защото...", "Много ми хареса онова за.., обаче...", следва неизменното "как можахте да напишете...", придружено веднага с омекотяващото "не може ли в следващия брой ...". И ако го домързи да пишат повече, завършват или с "капак" – връх на отрицанието, или отново "не ви хвалят" и естествено все не смятат, че ще публикуват писмото или пък се извиняват за написаното. Че нали са искрени, защо да се извиняват? Аз също имам свои предпочитания и страст към определени игри. Естествено, че всеки ще хареса, когато са поместили статия за любимата му игра, но трябва ли да оплюва друга статия (или автора ѝ), която не харесва. Думата ми е за това, нека тези които пишат да надраснат вечното приемане и отрицаване, търсене и ровене в правописните грешки на този или онзи.

Или сравняването с други конкурентни издания. Напълно излишно ... защо е тази война. Парите (тиража) не би трябвало да ви притесняват, защото, вижда се всяко издание си има читатели. Аз лично си купувам всичко или което излезе първо. По важно е да сме информирани, "зарибени", очаровани, улеснени в играта. Да знаем кое предстои, как изглежда, какво е новото.

И, всъщност, държа да видя писмото си в някой следващ брой, за да го прочетат и вашите приятели, а и конкурентите ви. Защото рубриката с читателски писма заприлича на пошла реклама – всеки се ядосва как е направена и затова я гледа винаги от началото до края (за да се ядосва пак).

Пламен от Пловдив

Твоите думи, Пламене, са послание за мир, те са точно като маслиновата клонка в човката на белия гълъб или като репликата на котарака Леополд от едноименното анимационно съветско филмче: "Приятели, хайде да живеем задружно!" Рано или късно човек достига до този момент, в който осъзнава безсмислието на отривистия порив за лепене на етикети под път на път, на всеки и на всичко. Факт е също, че процесът, наречен порастване, се случва само понякога. И в този смисъл винаги ще има хора, които да не са съгласни, да са недоволни, да са ядосани и бесни. И да търсят виновни. Такъв е животът – суров, но интересен. А за конкуренцията – желаем всичко най-добро, успех в бъдещите начинания. Другото е история, която се пише с познатото лого отпред.

... И РАЗПНИ ГО

Здравейте, скапаняци.

Много съм изнервен от глупостите, които правите с великолепното си списание (беше такова). Първо, много ме дразни фактът, че вече я сложите, я не сложите някой кьорав плакат. И не ми се оправдавайте с глупости от сорта на "Ако има готини игри, ще правим готини плакати", "Няма нови игри, на които да правим плакати", "Няма вече хартия". Това са пълни ГЛУПОСТИ! Баща ми казва "Ако човек иска да направи нещо, търси начин, ако не – оправдание". Това важи и за вас. Що не вземете да си седнете на лигавите задници и не направите нещо. Второ, и аз като някои други ваши читатели мисля, че е добре да посочите на една страничка няколко интересни сайта и то не само за игри. Ако мислите, че няма място, аз мисля друго. НИКОЙ PSX-геймър няма да си купи PC Mania. Защо ли? Много просто. Рядко PS маниаците са фенове на компютърните джитки и обратно, а ако има такива заблудени души – техен проблем. Трето. К'во стана с pen`n`paper-а? Само Широв от време на време споменава нещо, ама то не е достатъчно. Много ви моля, оставете му малко свобода по тоя въпрос и момчето ще си свърши работата. Впрочем, ако трябва да бъда точен, той и Лили Стоилова са най-печени от сегашния ви екип. Така-а. Стигаме до четвъртото куцащо нещо. Оценките. Можете да се поучите от колегите си от другите списания и да я направите с проценти. Например – 50, 82, 29 %... Показвам ви как се пишат, защото май сте позабравили.

Има и други неща, с които не сте наясно. Комикса! Де се скри па тоя звяр? Като почнете нещо, поне не се отказвайте. Недейте да се лигавите и да роните крокодилски сълзи. Знаете, че не сте в най-добра форма, ама какво ви се мазнят някои за чифт изтощени батерии, се радвате и се мислите за велики. Нищо подобно. Има някои подобрения, но те са малко. Препоръчвам ви следното: вземете един стар и прашасал брой на PC Mania (без PS Mania) вътре. Разгърнете го и вижте с колко любов и грижа е направен. Сега станахте твърде комерсиални и по нищо не се различавате от останалите.

Все пак има искрица надежда. Статиите са добре написани, дискът е пълен с полезни джунджурии (можете да слагате по някоя готина freeware игрица), хардуер новините си ги бива, както и софтуерните, но хубавите ви страни се изчерпват с това.

П.С. Не си мислете, че като публикувате писмото ми, ще ме размекнете. Не. И не ми пращайте батерии. Не смейте да изопачавате думите ми, както правите с почти всички писма, които не са пълни с хвалебствия.

Ваш бивш покорен фен: WolfMan

Обичам такива писма. Анонимността, зад която се крия подателят, ми позволява да развихря въображението си и да си направя правилните изводи за такъв човек. Ти, Wolfman, явно си свикнал с желязна дисциплина. Още от малък родният баща – един безспорен педагогически ерудит, те калява с реплики на Йосиф Висарионович, известен за масите просто като чичко Сталин. Наред с това, подбраният от теб речников запас свидетелства за нелек живот в гетото, където, копеле, требе да се оцелява. И отново споменатата от мен дисциплина – всичко е строго, подредено, едно две три, кълбета, падни-стани... Комерсиализмът също ти е изконно противен, виждаш го дори в прелитащия покрай теб автобус – за него трябва да си купиш билетче, още кинти, брато, ужас... А старите броеве редовно ги прелистваме – и се радваме с нескрито умиление какво сме могли, какво можем и какво тепърва ще можем.

Ти си корав, макар и още млад човек, затова ще те нарека човече. Опитай се да счупиш оковите и да погледнеш през прозореца – там грее слънце. А, и още нещо – ако не си забелязал, от известно време няма батерии, нито за теб, нито за някой друг. Така че – дори не се опитваме да те размекнем.

Grand Theft Auto III

Grand Theft Auto е една от най-гениалните и оригинални игри, появявали се някога. Тя обединява в себе си най-доброто от Midtown Madness, Driver, Crazy Taxy, Max Payne и още много-много други. Написването на пълен солюшън за нея – за всяка мисия, за всяка скрита подробност, теоретично е възможно, но ще заеме половината, ако не и цялото списание. Най-общо казано играта е лесна за научаване и трудна за усъвършенстване. Ще са ви нужни не само шофьорски умения, но и рефлекси, чувство за ориентация и не малко късмет.

Идеята ми е не да ви уча кога се удря спирачка и как се взема остър завой с автобус, засилен със 100 километра, докато ви гонят три ченгета. Нито как се пребиват проститутки по малките часове на нощта с цел бързо придобиване на кеш за оръжие. Иска ми се да ви покажа няколко "малки" трикчета и хитринки, които няма да намерите в ръководството, сайта или форума на играта (но със сигурност ще откриете в наказателния кодекс на Щатите, само че под формата на условия за излежаването на определено време в едно по-добро, по-топло и дружелюбно място). Както и съвети за минаване на някои от по-трудните мисии, спестявайки ви малко нерви.

И така, да започнем с най-важните неща...

Наемане на проститутка

Предполагам, че това сте го научили няколко минути след пускането на играта. В случай че не сте, ето как става номерът. Вземете кола или каквото и да е превозно средство. Спрете до някоя от "леките" мадами и свирнете с клаксона. Тя ще дойде, ще си побъбри малко с вас и ще се качи. После просто се оттеглете на тихо и спокойно място (да няма куки наблизо). Спрете колата, но не излизайте от нея – след около 2-3 секунди ще започнете секса и бавно ще възстановите между 50 и 60 точки здраве. Но ще трябва и да си платите. Нищо не ви пречи след това да излезете и да претрепете проститутката, за да си върнете вложеното. Имайте предвид, че тя доста злобно ще се бие, а и няма да можете да ѝ приложите този номер пак. Въпреки че максималната стойност на здравето ви е 100, с проститутка можете да го вдигнете до 125 и да го запазите такова.

Ако искате да я задържите в колата, дайте малко газ преди тя да излезе. Ако изчакате още малко, ще получите нов сеанс и бързо ще възстановите останалата кръв, ако имате нужда. Има значение и с каква кола сте. Някое такси или патрулка едва ли ще получи достъп до плътските услуги, но шофьорите на Диабло или червено кабрио могат да бъдат сигурни в успеха си.

Настройка на радиото:

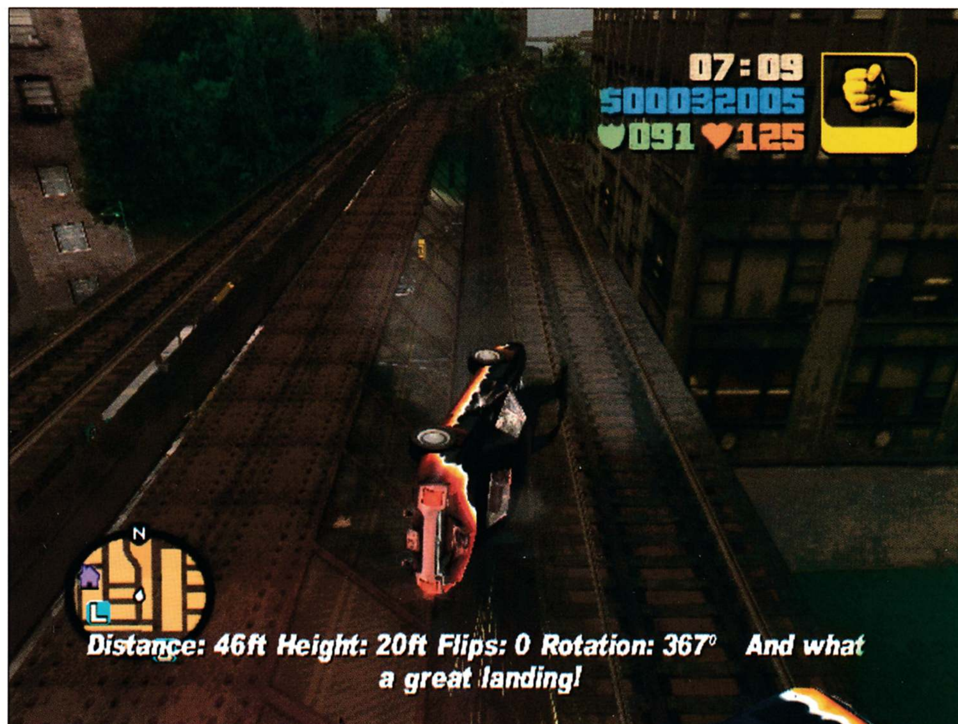
С бутона "R" можете да сменяте радиостанциите. А ако са ви писнали или просто ви предстои дълъг път (София – Созопол например) и искате да пробвате кои от любимите ви MP3-йки са перфектни за шофиране, просто отворете директорията на играта и копирайте парчетата в субдиректория MP3. Обратният процес също е възможен. На диск 2 има повече от два часа и половина с музика, а 80% от песните са специално правени за слушане в кола. Можете да ги прехвърлите на mp3 player или направо на CD. ;)

Постоянен спринт

За да бягате без да се уморявате, просто "помпайте" бутона, вместо да го задържате. Но всъщност защо не си намерите кола?

Лесни пари

1. Когато сте на втория остров, огледайте парковете за жена, облечена като спринтьор/бегач. Убийте я, след което съберете хилядарките. Само внимавайте да няма куки наблизо.



2. Оглеждайте се за рампи. Когато откриете такава (пример – на пристанището пред няколко фургона, подредени в редичка), вземете кола, която ускорява бързо (например Diablo, но и по-новичко такси ще ви свърши работа). Изберете максимално дълга отсечка пред рампата, засилете се и JUMP. Ако направите безумна каскада, ще получите доста солидна пачка.

3. Ако чуете телефонен звън, спрете и се огледайте, открийте телефона и изпълнете задачата, дадена ви от гласа от другата страна. Задачите са сравнително лесни и често става дума за закарване на някой до някъде, а заплащането варира от хилядарка до 10 бонки и нагоре.

Staunton Island: Секретна race-мисия

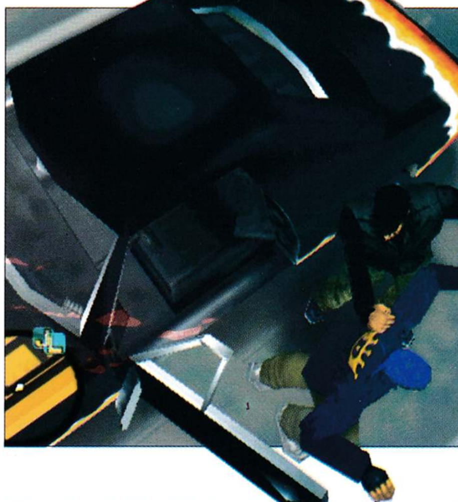
Идете до Super Saver Grocery Store в Newport. Влезте в колата на паркинга, за да отворите секретната мисия, после следвайте check point-ите.

Staunton Island: Yardie Lobo car

Карайте в квартала, където е тайната ви квартира. След известно време трябва да забележите червена кола с бял гюрук и червени седалки. Това е колата на гангстера Yardie Lobo. Когато влезете в нея, задръжте "F" и натиснете следните посоки ↑, ↓, ←, →, ↗. Ако сте го направили правилно, при натискане на клаксона колата ще подскача на хидравликата си, като в клиповете на dr. Dre.

Staunton Island: Hidden package

На покрива на болницата на Stauton Island има скрит пакет (за цялата игра трябва да съберете 100). За да се докопате до него, спрете



точно до сградата една линейка, след това един ван и накрая която и да е кола. После просто скочете върху покривите им, за да достигнете целта.

Portland: Най-бързата кола

Идете в Portland и посетете магазина Capital Autos. Вземете някоя голяма кола и я треснете във витрината. Вътре е най-бързият автомобил в играта (Shelby).

Portland: Огнехвъргачка

Откраднете си бърза кола (например такси – погледни секцията за лесни пари в частта за скоковете). Тръгнете от щаб-квартирата си в Портланд и поемете по шосето вляво до неговия край без да правите завои. После свийте и тръгнете по тревата под релсите на метрото. В лявата секция на затревената площ има "скокче" от бетон – скочете от него и пробвайте да се приземите на релсите (има още една рампа, издигната до шосето в центъра на града, но нея можете да използвате само през нощта и с повишено внимание за трафика). Ако успеете, пред вас ще е пътят, от който дойдохме. Карайте в тази посока между релсите (нали не искате да ви отнесе влакчето). Скоро отдясно ще видите синьото кръгче, ограждащо огнехвъргачката. Спрете колата до платформата, на която се намира, качете се на капака и си вземете новата играчка. Нужно ли е да казвам, че след това е добре да сейвнете – съмнявам се, че искате да пробвате същото упражнение отново.

Portland: Коктейли "Молотов"

Идете до гаража 8-Ball и поемете по пътя, водещ към него. Преди да се ръгнете в гаража има път, водещ наляво. Тръгнете по него все направо, докато стигнете релси. Поемете надясно, следвайки ги. Ще откриете тунел и група яки момчета. Изтрепете ги – те ще ви кихнат коктейлчета и един от секретните пакети.

Two Faced Tanner mission: Как да убием Tanner

Откраднете Yakuza Stinger от Asuka и идете до 8-Ball. Там превърнете Stinger-а в моторизирана бомба, след което я закарайте до казиното на Kenji и я паркирайте пред колата на Tanner (спрялото Esperato). Задействайте бомбата и се разкарайте към синия кръг. Ако сте си преценили времето правилно, Tanner ще излезе, ще отвори вратата на колата си и ще бутне вашата – това ще активира двигателя и БУУУМ.

The Exchange mission: Побеждаване на колумбийския картел

За да улесните боя си с картела в последната мисия, съберете всичките скрити пакети. Веднъж напуснали имението в Shoreside Vale, можете да се върнете до щаб-квартирата си във Wichita Gardens и да заредите с нужните ви амуниции. След това просто използвайте ракет върху барикадите на картела и камионите с петрол. За прикритие използвайте масивна кола (най-добре автобус или камион), а със снайпера отстранете оживелите пазачи. След това заемете позиция на покрива. Като пратите всички пазачи в небитието, продължете нагоре по стълбите. Със снайпера очистете периметъра до Мария и бодигарда, който се крие зад комина.

Танк

Ако успеете да си свиете танк, е възможно да го запазите в гаража си. Преди това трябва да вдигнете сво-

ето ниво на търсене на макс (6 звездички) – така ще ви погне армията, после просто разкарайте войника от танка... Х-м-м не е толкова просто. За съжаление, поради размера на вратата гъсеничният звяр ще може да влезе само в щаб-квартирата ви на Stauton Island. Танковете не са неуязвими, но издържат на около 20-30 минути масиран огън. Също така е много трудно да се обърнат. Запасени са с неизчерпаем резерв от гранати, като можете да въртите кулата, независимо от шасито. Последното голямо предимство е, че можете да използвате танка в мисиите тип Vigilante.

За да ускорите танка, можете да използвате добрата стара система за rocket jump от Quake. Обърнете кулата право назад и стреляйте постоянно, само внимавайте да не гръмнете някоя кола, за да не ви погнат отново ченгетата.

Лесно крадене на полицейски коли

Има два начина:

1. Вървете по улицата и когато колата спре, просто извадете шофьора и газ до дупка.

2. Направете някоя свинщина в центъра, гръмнете един двама, създайте задръстване – въпрос на секунди е поне една кола с куки да се появи (зависи от големината на свинщината). Полицаите ще излязат и ще ви погнат. Помотайте ги малко, без да предприемате враждебни действия. Когато ги отдалечите достатъчно от колите, спринтирайте обратно към избраното возило и дим да ви няма.

Експлодиращи коли

Ако нямате пари за 8-ball, просто посмачкайте малко произволно возило. Когато двигателят му почне да гори, паркирайте го до целта и изчезвайте или се дръпнете на благоприлично разстояние, за да се насладите на взрива.

100 armor

В някои полицейски управления има паркирани полицейски камиони. В тях е желаното бонусче.

Безплатна поправка

Паркирайте колата в гаража на щаб-квартирата ви in the garage at the save point. Ако влезете в менюто за сейв, колата автоматично ще е поправена.

Докато сте в Portland и Staunton Island, ако колата ви е доста понам-



рошена, а искате да е новичка, като в деня, в който я задигнахте, просто я закарайте в гаража, дръпнете се, за да се затвори вратата, после се доближете и когато портата се отвори, ще имате колата си нова като цъфнала роза.

Избор на цвят

Платете за пребоядисване. Ако веднага след това вкарате колата обратно, можете да повторите процедурата безплатно, докато получите желания цвят.

Лесно събиране на оръжия:

В BMW-подобните коли (черни) се возят мазни костюмарчета с пистолет. След като ги изхвърлите от колата, излезте веднага и ги подпукайте с бухалката – те нямат време и нужното разстояние, за да са ефективни с 9-милиметровите оръжия, които носят.

В Chinatown се оглеждайте за членове на Триадата (пичовете в сини униформи). Упражнете шофьорските си умения върху тях. През колкото повече минете, толкова по-добре.

Скрити бонуси

Ако видите билборд с логото на Rockstar, можете да бъдете сигурни, че наблизо има скрити предмети и бонуси. За всеки 10 скрити пакета ще получавате по едно ново оръжие до щаб-квартирата ви и то безплатно, естествено.

Matrix-о подобни битки

Когато сте дрогирани (появява се малка иконка под формата на хапчета), влезте в юмручен бой или престрелка с някого. Всичко ще мине в забавен кадър в стил "Матрицата".

Използване на сирени

Откраднете полицейска кола, пожарна или линейка. Пуснете сирените и всички автомобили ще се отдръпват от пътя ви. Това няма да вдигне нивото ви за търсеност. Пробвайте да стоите в средата на пътя – по този начин колите няма да ви блокират и да създават задръствания. Ако номерът не стане от първия път, просто изключете и пак включете сирените.

Избягване на полицейските преследвания:

След като гепите патрулка, останалите куки ще се опитват да ви приклещят, измъкнат от колата, пребият или дори пъхнат на топло. Но ако се измъкнете от тях, закарайте полицейската кола в гаража до скривалището ви (няма значение колко сте я изпотрошили по пътя) и запазете играта. След това излезте в основното меню и рестартирайте последния сейв. Така ще се облажите от следните преференции:

- куките ще виждат колата ви като нормална, а не като открадната тяхна.
- ще можете да изпълнявате мисиите Vigilante (да работите като полицай).

Изчистване на репутацията:

Значки – в тях е истината. Намерете колкото се може повече от тях. Това е мръсен град – не можете да си оставите току-що откраднатата кола за пет минути, докато приемате поредната мръсна поръчка, без някой да ви я чукне или дори гепи. Същото е и с куките – когато ви погнат, те не се стесняват да ви ударят един здрав бой или дори да ви застрелят (ако имате повече от две звездички в репутацията), пък дори по този начин да изтрепят няколко невинни свидетели. Ако сте добър шофьор, можете да пробвате уменията си в доста забавно преследване – един-два остри завоя, създайте задръстване и оставете униформените кучета да ви дишат прахта.

Ако нещата се закучат наистина много здраво, а не ви се разправя с органите на реда, приберете се в леговището си и сейвнете – при рестартиране куките ще са изчезнали.

За да вкарате повече коли в гаража, пробвайте да ги качите една върху друга – друг способ няма.

Унищожаване на доказателства:

Има три начина:

- да закарате колата за пребоядисване
- да я закарате в моргата за скрап
- да я бутнете в морето. За целта идете на пристанището и намерете пътечката до плажа. Спрете на наклона и изчезнете от возилото. Ако сте го паркирали както трябва, то само ще отплува към океанското дъно.

Георги Панайотов

Цени за абонамент

	без диск	с диск
3 бр.	5.70 лв	11.70 лв
6 бр.	11.40 лв	23.40 лв
12 бр.	22.80 лв	~~46.80 лв~~ 42 лв

Абонатите на PC Mania с диск го получават с препоръчана поща или по куриер!

Как да се абонирате

- С пощенски запис на адрес: София 1000 пл. "Славейков" №2 А, за PC Mania, на името на Катерина Тодорова Цанова
- Направо в редакцията. Справки на 986 1493 и 986 3819

Клубове, които продават броеве на PC Mania

Бургас: **Виртуала** - ул. "Вардар" №1, (под Ритуалната зала), **Корубата** - ж.к "Славейков" (до бл. 59 и 60), **Храма** - ж.к. "Меден рудник" (до бинго "Космос"), **Уест** - ул. "Тутракан" №4
Монтана: ул. "Иван Аврамов" №9
Пловдив: "Петко Д. Петков" №12
София: **Мрежата** - бул. "България" и бул. "Гоце Делчев", **Маскама** - ул. "Д-р Стефан Сарафов" №24, **Микроинвест** - ул. "Опълченска", **PC Mania** - бул. "Скобелев" №40 (ул. "Люлин планина"), **Матрицата** - ж.к. "Лозенец", ул. "Крум Попов" №64, **Микрофон и Мишка** - бул. "България" и бул. "Д.Несторов", **Инферно** - ж.к. "Младост 1, Пазара, ж.к. "Славия", бул. "Цар Борис III" №128, **Кобо** - бул. "Дондуков" 39 и ул. "11 август", Магазин **Canadian Technology** в София - ж.к "Света Троица", бул. "Пиротски" бл. 75

Ако сте геймклуб, какво по-логично от това да печелите като продавате пълната гама от броевете на PC Mania? За целта вие купувате 30 избрани от вас бройки (с диск или без) от вече излезли броеве на списанието и получавате безплатен стелаж.

Освен това: вписваме ви като наш разпространител в списанието – още геймъри ще научат за вашия клуб.

Побързайте – телефоните за контакт са:
(02) 46-50-63, 944-45-70

PC Mania 8/2002 #1

ИГРИ

Medieval: Total War - RTS
Buzzing Cars - Racing
MotoGP - Racing
Syberia - Adventure
Tomak Again - Arcade

ЕКСТРИ

VIA 4in1 Drivers 4.40 - нови драйвери за дъна с VIA чипсет.
Detonator Drivers 29.42 - нови драйвери за всички Nvidia карти.
DirectX 8.1b
CheatBook 07/2002 - Ъпдейт за месец Юли на базата данни с чийтове - над 5000 игри.
Heroes 4 Patch 1.3
GTA 3 Addons + Patch

ТРЕЙЛЪРИ

Collin McRae Rally 3
DeusEx 2
Freelancer

ПРОГРАМИ

WebTrance - Машинен преводач от АНГЛИЙСКИ на БЪЛГАРСКИ език, който позволява разглеждане на интернет страници (на английски) от хора със слаби или никакви познания по английски, превеждайки в РЕАЛНО ВРЕМЕ съдържанието им на български език. Процесор: Intel Celeron 333Mhz, RAM памет: 64 MB, ОС: Win98, дисково пространство: 260MB.
Издател - Скайкод ООД
Адрес: София, кв. "Лозенец", ул. "Синчец" 7А, тел.: 666 221, 653 892
Avast Home Edition 3.0 - Антивирусна програма, безплатна за домашни потребители след регистрация на сайта на издателите. ОС: Windows 95/98/NT/2000/XP Freeware
Ad-aware 5.83 - Премахва досадните рекламни програмки (spyware). ОС: Windows (all) Freeware
AntiVir PE - Най-нова версия на безплатната антивирусна програма. ОС: Windows (all) Freeware
BearShare 2.6.3 - Търсачка за MP3-ки. ОС: Windows (all) Freeware
CuteFTP 5.0 - Популярен FTP клиент. ОС: Windows (all) Shareware
Internet Download Manager 3.05 - Ускорява скоростта на теглене на файлове от интернет. ОС: Windows (all) Shareware
Morpheus 1.9.1 - Търсачка за MP3-ки. ОС: Windows (all) Freeware
MusicMatch Jukebox 7.2 - Плейър и енкодер за MP3-ки. ОС: Windows (all) Shareware
Opera 6.04 - Нова версия на популярния уеб браузър. ОС: Windows (all) Shareware
Pinky 4.0 - MP3 плейър, с поддръжка на MPEG/AVI/DIVX. OS: Windows 95/98/Me/2000/XP. Shareware.

PC Mania 8/2002 # 2

ИГРИ

All Tracks - Racing
Duke Nukem: Manhattan Project - Arcade
Gore - 3D Shooter
Hyperspace Delivery Boy! - Arcade
Spider-Man: The Movie - Action
Tsunami 2265 - Action

ЕКСТРИ

Ъпедъти за
Counter-Strike 1.4 go 1.5
и **Half-Life 1.0.0.9 go 1.1.1.0**

ТРЕЙЛЪРИ

Aliens vs Predator 2: Primal Hunt
Blood Rayne
Postal 2
Full Throttle 2
Largo Winch
Paradise Cracked
Tomb Raider: The Angel of Darkness
The Lord Of The Rings: The Two Towers (официален трейлър)

ПРОГРАМИ

DivXG400 - Популярна и удобна програма за показване на субтитри на филми. ОС: Windows (all) Freeware
Quintessential Player 3.4 - Аудиоплейър с поддръжка на различни формати: MP3, CD Audio, Ogg Vorbis, WAV, VQF, MP+, WMA. ОС: Windows (all) Freeware
Shtirlitz 4.01 - Програма за обръщане на текст в различни кодови таблици на кирилица. Полезна за разчитане на "маймуни" :-) ОС: Windows (all) Freeware
Star Downloader 1.3 - Ускорява тегленето на файлове от интернет. ОС: Windows (all) Freeware
SubViewer 3.061 - Още една програмка за показване на субтитри. ОС: Windows (all) Freeware
WinMX 3.22 - Търсене и размяна на MP3-ки. ОС: Windows (all) Freeware
FreeZip 2.3 - Безплатна архивираща програма. ОС: Windows (all) Freeware
Considerer - Българска програма за ТОТО 2 :-) ОС: Windows (all) Freeware



БРОЙ 8 (52), АВГУСТ 2002

Автори

Александър Бойчев
Асен Георгиев
Борис Цветков
Васко Чаворски
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Георги Пенков
Еленко Еленков
Ивелин Г. Иванов
Кирил Илиев
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Свилен Енев
Сергей Ганчев
Стоян Спахиев
Христо Танушев

Дизайн и предпечат

Десислава Маркова
Пеню Дачев
Росен Вучев

Редакция

София 1000
ул."Стефан Караджа" №5
тел. (02) 987-47-19
redakcia@pcmania.bg

Реклама и маркетинг

София 1000
пл. "Славейков" №2
тел.: (02) 986-38-19, 986-14-93
reklama@pcmania.bg

Велчо Стефанов
Любомир Кръстев
Катерина Цанова

Петър Табов

Интернет от

Headoff G. I.
http://www.headoff.com

Дисковете са произведени от

CHSL България

Печат

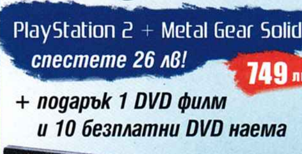
PRINT BY ДЕЛТА+ Димитров и сие www.deltaplus.net 032/ 630-642

Игра	Цена
Warcraft III	**69,95 лв**
2002 FIFA World Cup	**77,00 лв**
Aliens vs Predator	24,00 лв
Aliens vs Predator 2	**69,95 лв**
Arcanum	**69,95 лв**
Army Men RTS	49.95 лв
Armored Fist 3	15,00 лв
Battle Realms	**73,00 лв**
Black & White	**69,95 лв**
C&C Red Alert 2: Yuri's Revenge	54,00 лв
C&C Red Alert 2	69,95 лв
C&C Renegade	**73,00 лв**
C&C Tiberian Sun	34,00 лв
Civilization III	**69,95 лв**
Clive Barker's Undying	29,99 лв
Colin McRae Rally 2.0	49,99 лв
Comanche 3	15,00 лв
Comanche 4	**44,99 лв**
Cossacs	59,95 лв
Crazy Taxi	77.00 лв
Delta Force	15,00 лв
Delta Force 2	19,90 лв
Delta Force 3: Land Warrior	**34,99 лв**
Diablo	19,90 лв
Diablo 2	**54,99 лв**
Diablo 2 Lord of Destruction	**44,99 лв**
Die Hard: Nakatomi Plazza	**69,95 лв**
Earth 2150: The Moon Project	24.99 лв
Empire Earth	**69,95 лв**
Europa Universalis 2	69,95 лв
F1 2001	**69,95 лв**
F1 Championship Season 2000	34,00 лв
F1 Racing	69,95 лв
F-22: Lighting 3	15,00 лв
FIFA 2000	24,99 лв
FIFA 2002	77,00 лв
Future Cop: LAPD	24,00 лв
Gabriel Knight 3	24,00 лв
Ghost Recon Gold	77,00 лв
Global Operations	**99,50 лв**
Gothic	69,95 лв
Ground Control + Ground Control Dark Conspiracy	27,50 лв
GTA 2	34,00 лв
GTA 3	**77,00 лв**
Gunman Chronicles	24,00 лв
Grand Prix Legends	24,00 лв
HalfLife Generation 3 (Half-Life, OpFor, Counter-Strike, Blue Shift)	**73,00 лв**
Heavy Metal F.A.K.K. 2	34,00 лв
Harry Potter and the Philosopher's Stone	**69,95 лв**
Heroes of Might and Magic IV	**59,99 лв**
Homeworld	19,90 лв
Homeworld – Cataclysm	54,00 лв
Hype: The Time Quest	24.00 лв
IL-2 Shturmovik	69.95 лв
I-War 2: Edge of Chaos	77,00 лв
Insane	44,00 лв
Leadfoot	63,00 лв
LEGO Creator: Harry Potter	69,95 лв
LEGO Racer 2	59,95 лв
Mat Hay's Fishing	69,95 лв
Mat Hoffman's Pro BMX	**77,00 лв**
Max Payne	**77,00 лв**
Medal of Honor: Allied Assault	**69,95 лв**
Merchant Prince II	69,95 лв
MiG-29 Fulcrum	15,00 лв
Might and Magic IX	**69,95 лв**
Morrowind	79.95 лв
Myst Trilogy (Myst, Riven, Myst III Exyle)	**73,00 лв**
Myth III: The Wolf Age	69,95 лв
NBA 2001	34,00 лв
NFS 3: Hot Pursuit	17,00 лв
NFS 5: Porsche 2000	**69,95 лв**
Nox	**19,90 лв**
Nuclear Strike	17,00 лв
Oni	69,95 лв
Operation Flashpoint GOLD	**83,00 лв**
Original War	73,00 лв
Outlive	69,95 лв
Pharaoh	24,00 лв
Pro Rally 2001	24.00 лв
Quake III Arena	**59,95 лв**
Riven	24,00 лв
Real Myst	39.99 лв
Return to Castle Wolfenstein	**83,00 лв**
Rollcage Stage 2	27,50 лв
Rune	73,00 лв
Schizm	**49,99 лв**
Shogun: The Mongol Invasion	49,99 лв
Serious Sam	54,00 лв
Serious Sam: The Second Encounter	**69,95 лв**
Severance	44,00 лв
Sim City 3000	34,00 лв
Solider of Fortune (Special Edition)	44,00 лв
Solider of Fortune II: Double Helix	83,00 лв
Sport Car GT	27,50 лв
Spiderman	**79,95 лв**
StarCraft + Brood War	**34,99 лв**
Stronghold	**77,00 лв**
Superbikes 2001	19,90 лв
Sudden Strike	49,95 лв
Super Cars Street Chalange	**69,95 лв**
SWAT 3 Elite Edition	24,00 лв
The Sims	59,90 лв
The Sims: House party	37,00 лв
The Sims: Hot Date.	44,00 лв
The Sims: Livin' It Up	37,00 лв
The Sims: On Holiday	**44,00 лв**
Tony Hawk's Pro Scater 3	**83,00 лв**
Tom Clancy's Ghost Recon Collection	77.00 лв
Tropico	69,95 лв
Throne of Darkness	69,95 лв
Unreal Tournment	34,00 лв
Ultimate Doom	**27,50 лв**
Vampire The Masquerade	29,99 лв
Virtua Tennis	77.00 лв
Warcraft II Battlenet Edition	19,90 лв
Warlords Battlecry	24,00 лв
Worms Battle Pack	**54,00 лв**
Zeus: Master of Olympus GOLD	54,00 лв

купете своя PlayStation 2 в комплект с един от тези четири мегахита



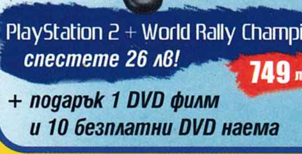
PlayStation 2 + WWF Smack Down
спестете 26 лв! **749 лв.**
+ подарък 1 DVD филм и 10 безплатни DVD наема



PlayStation 2 + Metal Gear Solid 2
спестете 26 лв! **749 лв.**
+ подарък 1 DVD филм и 10 безплатни DVD наема



PlayStation 2 + State of Emergency
спестете 36 лв! **739 лв.**
+ подарък 1 DVD филм и 10 безплатни DVD наема



PlayStation 2 + World Rally Championship
спестете 26 лв! **749 лв.**
+ подарък 1 DVD филм и 10 безплатни DVD наема



GRAND THEFT AUTO III

Очевидно престъплението се заплаща. Изключително успешната и много противоречива поредица Grand Theft Auto навлиза в третото измерение на мрачния и брутален подземен свят на Либърти Сити. Предоставяйки ви абсолютно пълна свобода на действие, Grand Theft Auto 3 ви предлага тъмния и безмилостен престъпен свят на тепсия. От вас зависи дали ще имате куража да се възползвате.

77⁰⁰ лв. **2 ДИСКА** **С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК**

WARCRAFT III

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК
+ БЕЗПЛАТЕН ИНТЕРНЕТ **69⁹⁵ лв.**

Без съмнение Warcaft III е най-очакваната игра за 2002 година. Успешната формула от Starcraft е доразвита с няколко нови ключови елемента, като крайният резултат е великолепна стратегическа игра. Застанете на страната тайнствените Нощни Елфи, зловещите Неживи, бруталните Орки и благородните Хора и поведете избраниците си в неравна битка срещу демоничните пълчища на Огнения Легион.

Безплатен неограничен интернет достъп (позволяващ on-line игра) до края на годината за всеки, закупил оригинално копие на WarCraft III.



НА ВНИМАНИЕТО НА СОБСТВЕНИЦИТЕ НА КОМПЮТЪРНИ ЗАЛИ

С всеки закупени 6 броя WarCraft III получавате Hi-Fi слушалки Phillips.

DIE HARD NAKATOMI PLAZA

69⁹⁵ лв.

Отново имате възможност да влезете в ролята на Джон Макклейн – един от най-популярните холивудски екшън-герои. В Die Hard: Nakatomi Plaza ще станете свидетели на динамичен и реалистичен екшън, проправяйки си път сред 40-те етажа на небостъргача на корпорацията Накатоми. Преследвайки терористи, залагащи бомби из сградата, или освобождавайки заложници на покрива, вие ще сте изправени срещу многобройни врагове, като единственият начин да оцелеете е да мислите трезво... и да поразсъждавате дали това е най-добрият начин да прекарате Коледа.

SOLIDER OF FORTUNE 2: DOUBLE HELLIX

Soldier of Fortune 2, която е продължение на една от най-добрите игри на 2000-та година, предлага на играчите се потопят в един изключително реалистичен игрален свят с интригуваща история и с невероятната графика на Quake 3 енджина. Влезте в ролята на Джон Мулинс, военен консултант към свръхсекретна антитерористична организация. Ще трябва да изпълнявате най-различни мисии – от освобождаване на заложници и събиране на информация до фронтални атаки и покушения. Нивата в играта са направени така, че да удовлетворят най-различни стилове на игра. Можете да действате с по-грубия начин – с Калашник в ръка, а можете и с потайност да постигате целите си.

83⁰⁰ лв.



SPIDERMAN

Ухапан от генетично променен паяк, младият Питър Паркър ненадейно се сдобива със супер умения, сред който шесто чувство, предупреждаващо го за опасности, възможност да пълзи по стени и тавани и други. Влезте в костюма на току-що "родения" Спайдър-мен и се впуснете в битка със силите на злото в зашеметяващия 3D модел на Ню Йорк Сити. Пълзете, скачайте и хвърляйте мрежи сред висините на небостъргачите в търсене на престъпници и злодеи. Изправете се лице в лице във фантастични въздушни двубои срещу най-големия си враг – Зеления гоблин.

79⁹⁵ лв.



WWW.PULSAR-GAMES.COM

PC MANIA пл. Славейков №9, тел: (02) 986 68 58

ПУЛСАР [СОФИЯ] бул. Цар Борис III 21, тел. (02) 954 98 11;954 98 62; ул. Екзарх Йосиф 51,тел.(02)983 26 35; Мултиплекс (подлеза на НДК)

бул. Патриарх Евтимий 86, тел.(02)951 67 72, бул.Витоша 61,тел.(02)988 20 25; пл.Славейков 1, магазин Music Fashion, тел.(02)981 31 96; базар малък ЦУМ, ет.3; НДК - базар ПАСАЖА; Ей Ти Си - ул. Денкоглу 24; Техномаркет (магазини 1 и 2); Технополис; Денонощни видеотеки ВИДЕОЕЛИТ; **[ВАРНА]** ул.Райко Жинзифов 14,тел.(052)607 974; **[ПЛОВДИВ]** ул.Антим I-ви 5 (Фешън Център), тел. (032) 624 080, (032) 625 805, ул. Загреб 2 (032) 264 813; **[БУРГАС]** Ви-Пет - ул. Патриарх Евтимий 113, тел (056) 803 045; **[ПЛЕВЕН]** бул.Русе 2, тел.(064)800 300; Плевен Стайл, тел. (064)800 533; **[ЛОВЕЧ]** бул.България 102,тел.(068)24 363; **[РУСЕ]** ДатаСис - ул. Борисова 52, тел. (082) 225 822, **[СТ. ЗАГОРА]** Викинг Сервиз - ул. Х.Д.Асенов 130, тел. (042) 42 132, 42 184; **[МОНТАНА]** ул. Ангел Кънчев 30, тел.(096)25 546

PC MANIA



"ПУЛСАР" ЕООД - ОФИЦИАЛЕН ДИСТРИБУТОР ЗА БЪЛГАРИЯ НА: VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE PUBLISHING (BLIZZARD, SIERRA И ДР.), INFOGRAMES, ELECTRONIC ARTS, TAKE 2, INTERPLAY, VIRGIN INTERACTIVE, CODEMASTERS, 3DO, UBI SOFT, ACTIVISION, NOVALOGIC, THQ, KONAMI

сигурност^2



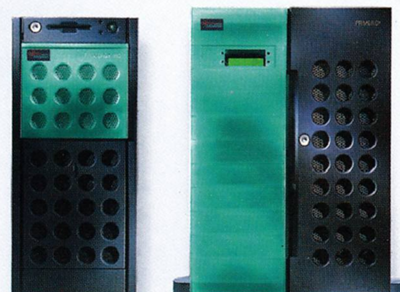
Утвърдената марка винаги носи усещане за сигурност!

Продуктите на Fujitsu Siemens Computers са спечелили доверието на милиони потребители по света. Базирани на най-новите процесори на Intel®, например Intel® Pentium® 4 processor, те осигуряват надеждна защита на Вашите инвестиции и Ви дават възможност да се концентрирате върху съществените неща във Вашия бизнес.

Fujitsu Siemens Computers PCs use genuine Microsoft® Windows®
http://www.microsoft.com/piracy/howtotell



AMILO D
runs with up to Intel® Pentium® 4 processor



PRIMERGY C150
runs with Intel® Pentium® 4 processor



SCENIC T, i845D
runs with Intel® Pentium® 4 processor

FUJITSU COMPUTERS SIEMENS

За повече информация : www.fujitsu-siemens.com

Дистрибутори:
Computer 2000 Bulgaria (02/971 2385),
Computer Products (02/960 2342)

Партньори:
ASI Company (02/963 1060), Atlascom (02/980 6390), BIT (02/769 011),
Complex 2000 (056/840 434), Datacom (02/658 560), Eagle Software (02/965 1060),
EOS Electronics (02/974 4782), Fadata (02/963 1740), Gramma (02/943 3565),
ICL Bulgaria (02/91 950), Infoguard (02/963 0660), Integral K (02/720 068),
Kytex (052/607 376), MD EIS (02/953 3021), Micrologics (02/971 2442),
RightNet (02/981 2496), S&T Bulgaria (02/965 1710), Universal-K (032/636 200)

Демонстрационен център:
бул. Васил Левски № 111, гр. София, тел. 02/983 1047